

LAMPIRAN

Lampiran 1 Bukti Bimbingan Tugas Akhir

Detail		NIM	2020081058	Nama Mahasiswa	DAFFA MURHATA ERLANGGA
Bimbingan	Program Studi	Sistem Informasi		SKS Lulus	140 SKS
Rekap Pencapaian Bimbingan	Tgl. Mulai	25 September 2023		Judul Tugas Akhir	BANCANG BANGUN KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEMS BERBASIS WEB PADA UNIT KEGIATAN MAHASISWA DI UNIVERSITAS PEMBANGUNAN JAYA
Syarat Ujian					
Jadwal Ujian					
Nilai Ujian					
Nilai Akhir					

No	Tanggal	Dosen Pembimbing	Topik	Ditetujui	Aksi
1	15 Desember 2023	Dr. Rulman Iman Akbar Effendi, SE., M.Kom., MM.	Revisi Bab 1 & Bab 3	✓	
2	18 Desember 2023	Dr. Rulman Iman Akbar Effendi, SE., M.Kom., MM.	Perbaikan Bab 3	✓	
3	19 Desember 2023	Dr. Rulman Iman Akbar Effendi, SE., M.Kom., MM.	Konsultasi dan Revisi Bab 3	✓	
4	20 Desember 2023	Dr. Rulman Iman Akbar Effendi, SE., M.Kom., MM.	Konsultasi dan bimbingan bab 3 & 4	✓	
5	21 Desember 2023	Dr. Rulman Iman Akbar Effendi, SE., M.Kom., MM.	Konsultasi & Revisi bab 4	✓	
6	22 Desember 2023	Dr. Rulman Iman Akbar Effendi, SE., M.Kom., MM.	Konsultasi dan Revisi bab 4	✓	
7	23 Desember 2023	Dr. Rulman Iman Akbar Effendi, SE., M.Kom., MM.	Revisi dan Bimbingan bab 4		
8	27 Desember 2023	Dr. Rulman Iman Akbar Effendi, SE., M.Kom., MM.	Revisi Bab 4 & 5	✓	
9	28 Desember 2023	Dr. Rulman Iman Akbar Effendi, SE., M.Kom., MM.	Bimbingan Laporan TA Keseluruhan	✓	
10	18 Juni 2024	Dr. Rulman Iman Akbar Effendi, SE., M.Kom., MM.	Revisi Laporan TA		
11	20 Juni 2024	Dr. Rulman Iman Akbar Effendi, SE., M.Kom., MM.	Revisi Laporan Tugas Akhir	✓	



Lampiran 2 Elisitasi Tahap 1 Sampai dengan 3

a. Elisitasi Tahap 1

Fungsional	
No.	Analisa Kebutuhan
1.	Mahasiswa dapat melakukan registrasi akun.
2.	Pengguna dapat menggunakan fitur <i>forgot password</i>
3.	Pengguna dapat melakukan <i>login</i> untuk mengakses sistem
4.	Pengguna dapat melakukan <i>Logout</i>
5.	Pengguna dapat mengubah data <i>profile</i> akun
6.	Pengurus dapat mengelola data keanggotaan dan kepengurusan UKM
7.	Pengurus dapat mengelola data UKM.
8.	Pengurus dapat menambahkan, mengubah, dan menghapus dokumentasi pengetahuan
9.	Pengguna dapat melihat detail dokumentasi pengetahuan
11.	Pengguna dapat mencari pengetahuan menggunakan <i>search bar</i>
10.	Sistem dapat menyimpan lampiran berupa <i>file</i> pada dokumentasi pengetahuan.
11.	Pengurus dapat mengelola dokumen penting
12.	Sistem dapat menampilkan <i>view</i> untuk pengurus UKM.
13.	Sistem dapat menampilkan <i>view</i> untuk anggota UKM
14.	Pengurus atau anggota UKM dapat tergabung di dalam beberapa UKM.
Non Fungsional	
1.	Sistem dapat diakses 24 jam melalui jaringan internet.
2.	Sistem memiliki UI/UX yang baik dan mudah dipahami oleh pengguna.
3.	Sistem dapat merespon permintaan pengguna dengan cepat.

b. Elisitasi Tahap 2

Fungsional				
No.	Analisa Kebutuhan	M	D	i
1.	Mahasiswa dapat melakukan registrasi akun.	√		
2.	Pengguna dapat menggunakan fitur <i>forgot password</i>	√		

3.	Pengguna dapat melakukan <i>login</i> untuk mengakses sistem	√		
4.	Pengguna dapat melakukan <i>Logout</i>	√		
5.	Pengguna dapat mengubah data <i>profile</i> akun	√		
6.	Pengurus dapat mengelola data keanggotaan dan kepengurusan UKM	√		
7.	Pengurus dapat mengelola data UKM.	√		
8.	Pengurus dapat menambahkan, mengubah, dan menghapus dokumentasi pengetahuan	√		
9.	Pengguna dapat melihat detail dokumentasi pengetahuan	√		
11.	Pengguna dapat mencari pengetahuan menggunakan <i>search bar</i>	√		
10.	Sistem dapat menyimpan lampiran berupa <i>file</i> pada dokumentasi pengetahuan.	√		
11.	Pengurus dapat mengelola dokumen penting	√		
12.	Sistem dapat menampilkan <i>view</i> untuk pengurus UKM.	√		
13.	Sistem dapat menampilkan <i>view</i> untuk anggota UKM	√		
14.	Pengurus atau anggota UKM dapat tergabung di dalam beberapa UKM.	√		
Non Fungsional				
1.	Sistem dapat diakses 24 jam melalui jaringan internet.		√	
2.	Sistem memiliki UI/UX yang baik dan mudah dipahami oleh pengguna.		√	
3.	Sistem dapat merespon permintaan pengguna dengan cepat.		√	

c. Elisitasi Tahap 3

Fungsional										
No.	Analisa Kebutuhan	T			O			E		
		H	M	L	H	M	L	H	M	L
1.	Mahasiswa dapat melakukan registrasi akun.		√				√			√
2.	Pengguna dapat menggunakan fitur <i>forgot password</i>			√		√				√
3.	Pengguna dapat melakukan <i>login</i> untuk mengakses sistem		√			√				√
4.	Pengguna dapat melakukan <i>Logout</i>		√			√				√
5.	Pengguna dapat mengubah data <i>profile</i> akun		√			√				√
6.	Pengurus dapat mengelola data keanggotaan dan kepengurusan UKM		√			√				√
7.	Pengurus dapat mengelola data UKM.		√			√				√
8.	Pengurus dapat menambahkan, mengubah, dan menghapus dokumentasi pengetahuan		√			√				√
9.	Pengguna dapat melihat detail dokumentasi pengetahuan		√			√				√
11.	Pengguna dapat mencari pengetahuan			√			√			√

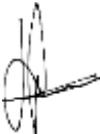
	menggunakan <i>search bar</i>									
10.	Sistem dapat menyimpan lampiran berupa <i>file</i> pada dokumentasi pengetahuan.		√			√				√
11.	Pengurus dapat mengelola dokumen penting		√			√				√
12.	Sistem dapat menampilkan <i>view</i> untuk pengurus UKM.		√			√				√
13.	Sistem dapat menampilkan <i>view</i> untuk anggota UKM		√			√				√
14.	Pengurus atau anggota UKM dapat tergabung di dalam beberapa UKM.									
Non Fungsional										
1.	Sistem dapat diakses 24 jam melalui jaringan internet.		√				√			√
2.	Sistem memiliki UI/UX yang baik dan mudah dipahami oleh pengguna.			√		√				√
3.	Sistem dapat merespon permintaan pengguna dengan cepat.			√			√			√

Lampiran 3 Formulir Validasi Tahapan SDLC *Waterfall*

Proyek:	Rancang Bangun <i>Knowledge Management</i> berbasis Web pada Unit Kegiatan Mahasiswa
Klien:	Unit Kegiatan Mahasiswa di Institusi Pendidikan XYZ
Tahun:	2024

Analisis Kebutuhan					
Deskripsi:	Pada tahap ini, kebutuhan sistem dan perangkat lunak dari pengguna diidentifikasi dan didokumentasikan secara rinci.				
Menyetujui:	a) Hasil analisis proses bisnis sesuai dengan aliran proses yang ada. b) Kebutuhan fungsional dan non-fungsional sistem sesuai dengan kebutuhan pengguna. c) Tidak terdapat perbaikan/revisi dan dapat melanjutkan ke tahapan selanjutnya.				
Paraf Klien					
					
Bendahara UKM	Ketua UKM	Ketua UKM	Wakil Ketua UKM	Bendahara UKM	Wakil Ketua UKM
Unit Kebudayaan Jepang	Basket	Taekwondo	Paduan Suara	Modern Dance	Tari Tradisional

Desain Sistem	
Deskripsi:	Pada tahap ini, arsitektur sistem dan desain rinci perangkat lunak dikembangkan berdasarkan kebutuhan yang telah disetujui.
Menyetujui:	a) Hasil desain sistem sesuai dengan kebutuhan pengguna. b) Hasil desain antarmuka sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna. c) Tidak terdapat perbaikan/revisi dan dapat melanjutkan ke tahapan berikutnya.
Paraf Klien	

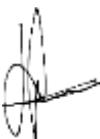
					
Bendahara UKM	Ketua UKM	Ketua UKM	Wakil Ketua UKM	Bendahara UKM	Wakil Ketua UKM
Unit Kebudayaan Jepang	Basket	Taekwondo	Paduan Suara	Modern Dance	Tari Tradisional

Implementasi Sistem

Deskripsi:	Pada tahap ini, kode program ditulis dan sistem dikembangkan sesuai dengan desain yang telah disetujui.				
Menyetujui:	<ul style="list-style-type: none"> a) Hasil dari pemrograman sistem sesuai dengan desain sistem. b) Hasil dari pengkodean sistem sesuai dengan keinginan pengguna. c) Tidak terdapat perbaikan/revisi dan dapat melanjutkan ke tahapan selanjutnya. 				
Paraf Klien					
					
Bendahara UKM	Ketua UKM	Ketua UKM	Wakil Ketua UKM	Bendahara UKM	Wakil Ketua UKM
Unit Kebudayaan Jepang	Basket	Taekwondo	Paduan Suara	Modern Dance	Tari Tradisional

Pengujian Sistem

Deskripsi:	Pada tahap ini, sistem diuji untuk memastikan bahwa sistem bekerja sesuai dengan kebutuhan dan desain yang telah disetujui.				
Menyetujui:	<ul style="list-style-type: none"> a) Tidak terdapat <i>error</i> pada fungsi sistem. b) Hasil dari pengujian sistem sesuai dengan kebutuhan dan dokumen persyaratan. c) Tidak terdapat perbaikan/revisi. 				
Paraf Klien					

					
Bendahara UKM	Ketua UKM	Ketua UKM	Wakil Ketua UKM	Bendahara UKM	Wakil Ketua UKM
Unit Kebudayaan Jepang	Basket	Taekwondo	Paduan Suara	Modern Dance	Tari Tradisional

