

# BAB 6

## KESIMPULAN DAN SARAN

### 6.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai perancangan *website traceability matrix*, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan aplikasi *traceability matrix* berbasis *website* ini menghasilkan perancangan fitur dari menu *repository* untuk pengelolaan dokumen persyaratan. Permodelan UML yang dibuat yaitu *use case* untuk menggambarkan interaksi antar aktor dengan sistem yaitu aktor *project coordinator* dan *quality assurance*. *Project coordinator* memiliki 5 *use case* induk dengan 19 *use case* anak dan *quality assurance* memiliki 4 *use case* induk dan 23 *use case* anak. Untuk total keseluruhan *use case* skenario yaitu ada 22 dengan skenario interaksi terdapat 5 *use case* skenario. *Activity diagram* menghasilkan total keseluruhan sebanyak 24 dengan yang saling keterkaitan ada 5 *activity diagram* mengenai *repository*. *Sequence diagram* menghasilkan 24 dengan yang terkait ada 5 *sequence diagram*. Pada *class diagram* menghasilkan *class repository* dengan terhubung menggunakan *association* kepada *class user*. Pada perancangan ERD menghasilkan entitas *repository* dengan memiliki 6 atribut didalamnya. Pada perancangan antarmuka UI menghasilkan total keseluruhan 88 perancangan UI dengan 10 perancangan UI yang berkaitan dengan *repository*.
2. Perancangan aplikasi *traceability matrix* berbasis *website* ini menghasilkan perancangan fitur dari menu *MyProject* dan *Bug Report* untuk pengelolaan pencatatan pengujian perangkat lunak yang dilakukan oleh *quality assurance*. Permodelan UML yang dibuat yaitu *use case* untuk menggambarkan interaksi antar aktor dengan sistem yaitu aktor *project coordinator*, *quality assurance* dan *tim developer*. *Project coordinator* memiliki 5 *use case* induk dengan 19 *use case* anak, *quality assurance* memiliki 4 *use case* induk dan 23 *use case* anak dan *tim developer* memiliki 1 *use case* induk dengan 1 *use case* anak. Untuk total keseluruhan *use case* skenario yaitu ada 22 dengan skenario interaksi terdapat 12 *use case* skenario. *Activity diagram* menghasilkan total keseluruhan sebanyak 24 dengan yang saling keterkaitan ada 12 *activity diagram* mengenai *myproject* dan *bug report*. *Sequence diagram* menghasilkan 24 dengan yang terkait ada 12 *sequence diagram*. Pada *class diagram* menghasilkan 6 *class* yaitu *class myproject*, *class feature*, *classs cenario*,

*class test case*, *class test step* dan *class bug report* dengan terhubung menggunakan *association* kepada *class user* yang saling keterkaitan. Pada perancangan ERD menghasilkan entitas *myproject* dengan memiliki 6 atribut, entitas *bug report* memiliki 7 atribut, entitas fitur memiliki 4 atribut, entitas *scenario* dengan 3 atribut, entitas *test step* dengan 5 atribut dan entitas *test step* dengan 7 entitas. Pada perancangan antarmuka UI menghasilkan total keseluruhan 88 perancangan UI dengan 53 perancangan UI yang berkaitan dengan *myproject* dan *bug report*.

## 6.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, laporan Perancangan Aplikasi *Traceability Tatrix Berbasis Website* masih memiliki banyak kekurangan. Pada metodologi *waterfall* memiliki 5 tahapan yaitu *analysis*, *design*, *implementation*, *testing* dan *maintenance* tetapi tahapan yang digunakan pada penelitian ini hanya menggunakan dua tahapan yaitu tahapan *analysis* dan *design*. Maka dari itu, disarankan untuk dikembangkan penelitian ke tahapan selanjutnya yang sesuai dengan tahapan pada metode *waterfall* yang belum digunakan pada penelitian yang telah dilakukan yaitu *implementation*, *testing* dan *maintenance* untuk menghasilkan aplikasi *traceability matrix* yang dapat digunakan.

