



7 ACTIVITY SOFTWARE ENGINEERING

JOHAN BUDIMAN, M.Kom



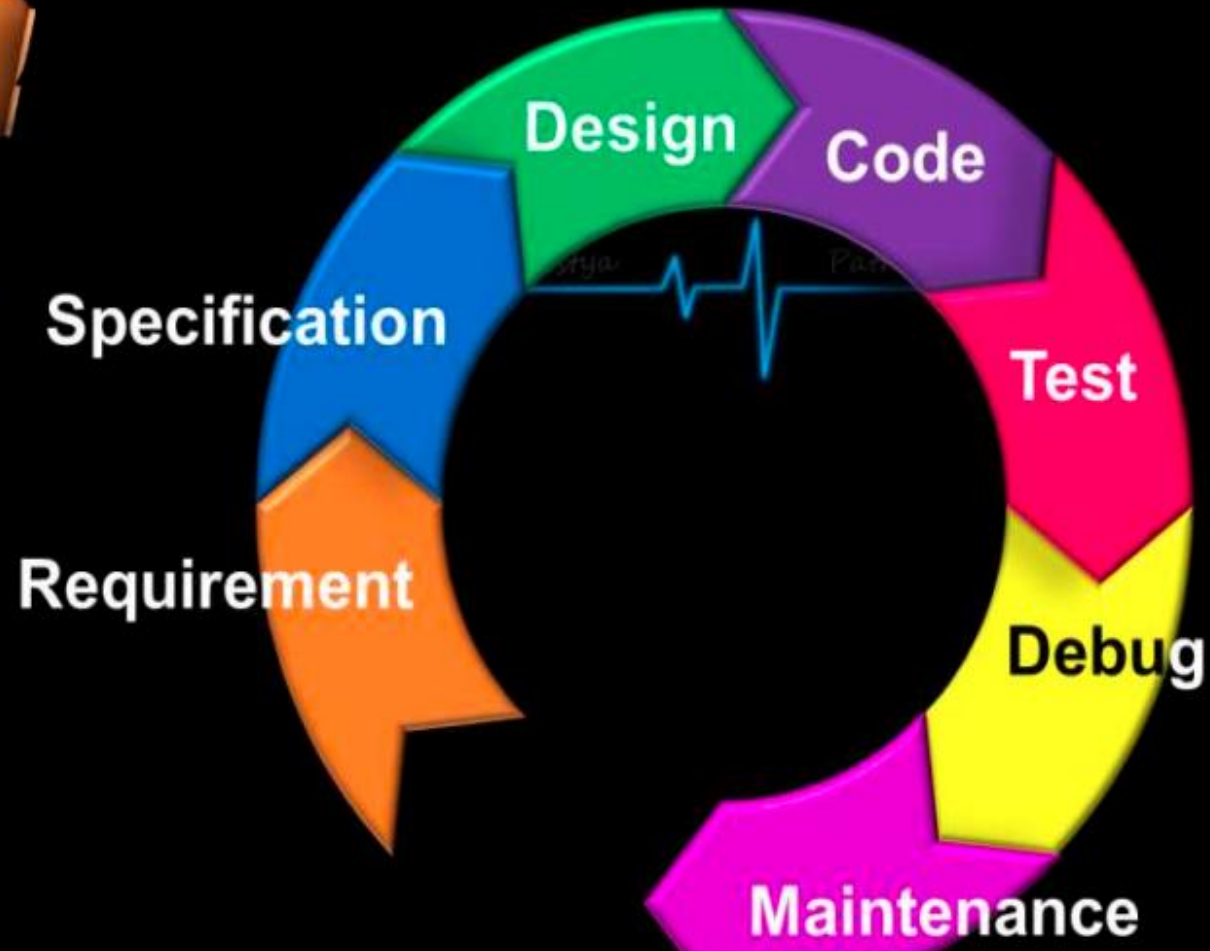
7 Aktifitas Dasar Rekayasa Perangkat Lunak



Seven Software Engineering Generic Activities



7 Aktifitas Dasar Rekayasa Perangkat Lunak



**7 Aktifitas
Yang Selalu
Dilakukan**

Pada Pengembangan
Perangkat Lunak

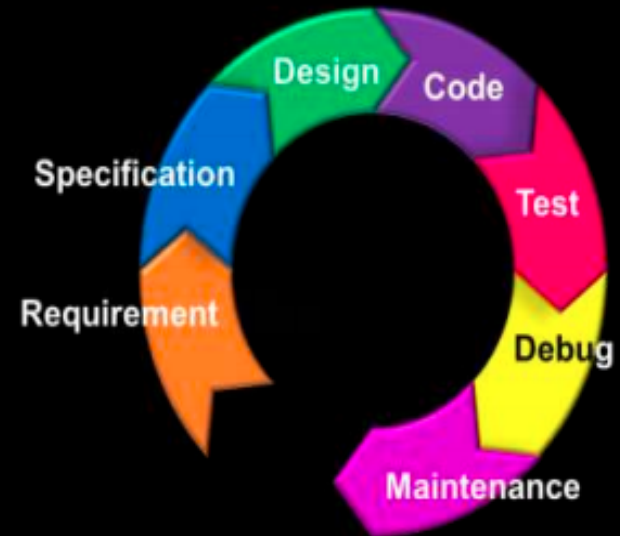


7 Aktifitas Dasar Rekayasa Perangkat Lunak

Requirement

(Kebutuhan Customer) *Patric*

- Berisi Penjelasan Umum
 1. Tujuan Umum
 - Untuk Apa Sistem Dibuat
 - Apa Manfaatnya
 2. Kemampuan Sistem
 - Apa yg Dapat Dilakukan





7 Aktifitas Dasar Rekayasa Perangkat Lunak

Requirement
(Kebutuhan Customer)

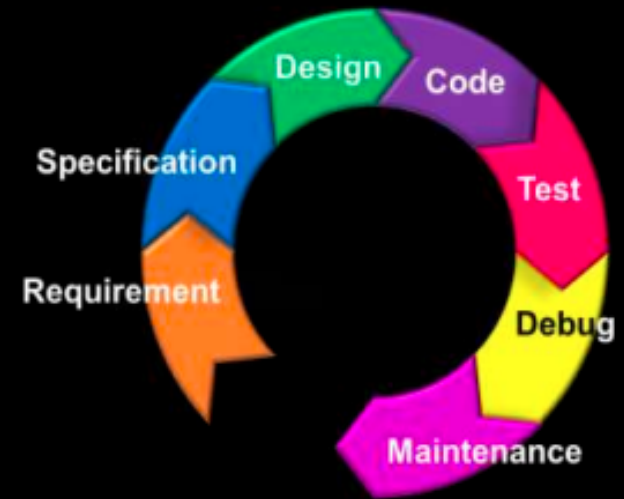
Hestya Patric

Tahap Mencari Kebutuhan Customer

Global / Belum Rinci / Belum Terarah

Teknik / Cara → Rekayasa Kebutuhan


(Requirement Engineering / Requirement Gathering)





7 Aktifitas Dasar Rekayasa Perangkat Lunak

Requirement (Kebutuhan Customer)

Husny  *Patric*

Contoh: Sebuah sistem yang dapat membantu memantau tinggi permukaan air di waduk, agar waduk dapat berfungsi sebagai pengendali banjir sekaligus sebagai penyedia air bagi PLTA. Sistem akan membuka pintu air untuk mengurangi volume air saat tinggi muka air telah mencapai maksimum. Sebaliknya akan menutup pintu air jika tinggi muka air mendekati titik minimum.



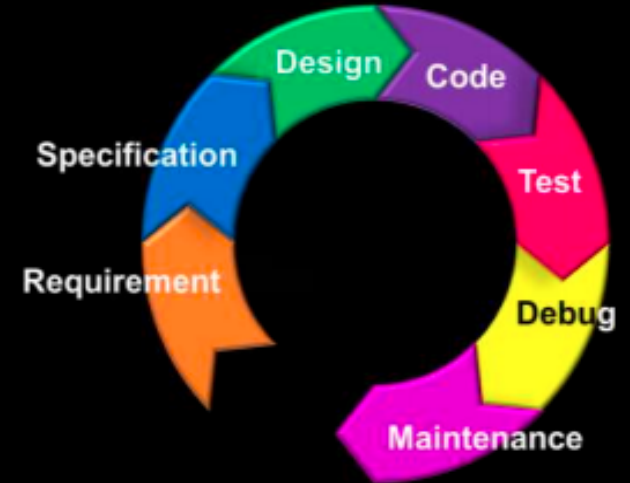


7 Aktifitas Dasar Rekayasa Perangkat Lunak

Specification = Spesifikasi Kebutuhan P/L *Restya* *Patric*

Terjemahan Dari Requirement

Functional & Non Functional Requirement





7 Aktifitas Dasar Rekayasa Perangkat Lunak

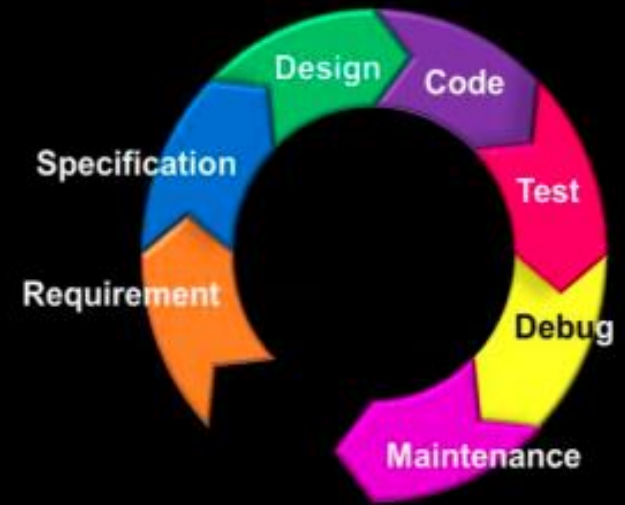
Design = Model Dari P/L



Visualisasi / Gambar



Ada Beragam Gambar
Yang Dihasilkan





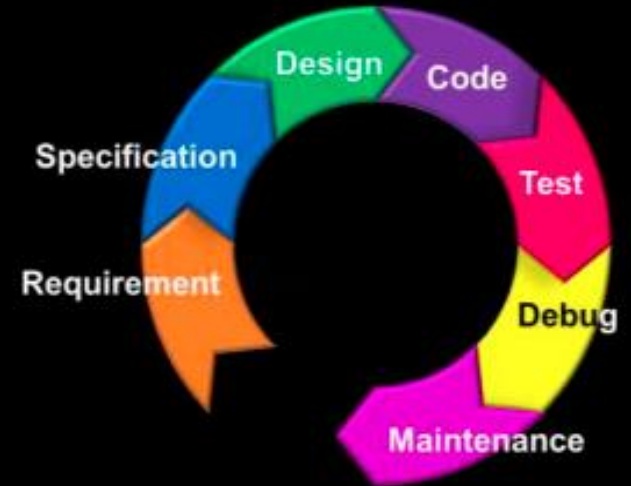
7 Aktifitas Dasar Rekayasa Perangkat Lunak

Code = Tahap Pembuatan Program *Patric*

- Berdasarkan Model Yg Ada (Dari Tahap Design)



**Implementasi Design
Kebentuk Perangkat Lunak**





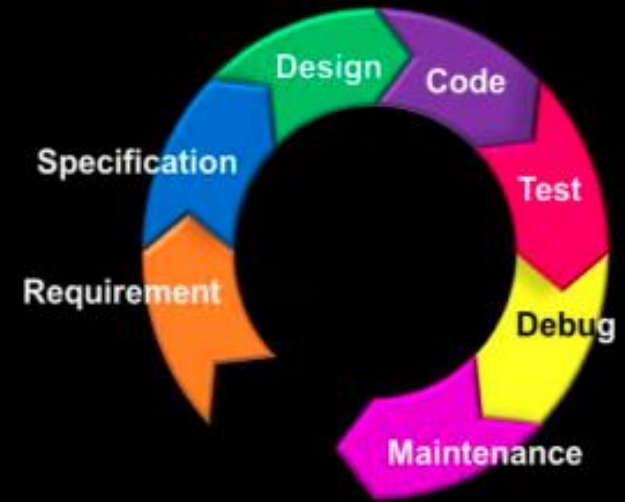
7 Aktifitas Dasar Rekayasa Perangkat Lunak

Test = Pengujian P/L

- Pemeriksaan/Pengujian Program Untuk Mencari Kesalahan
- Verifikasi & Validasi



Quality Assurance
(Penjaminan Kualitas)





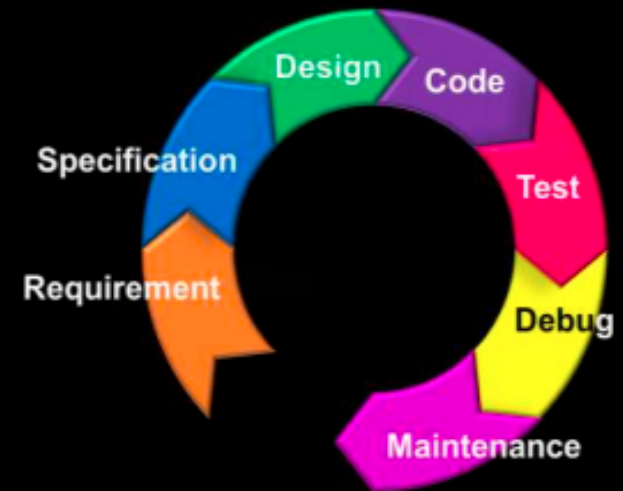
7 Aktifitas Dasar Rekayasa Perangkat Lunak

Debug = Perbaikan P/L

- Mencari & Memperbaiki Kesalahan Yg Ditemukan Saat Test



Test & Debug
Aktifitas yg Berpasangan





7 Aktifitas Dasar Rekayasa Perangkat Lunak

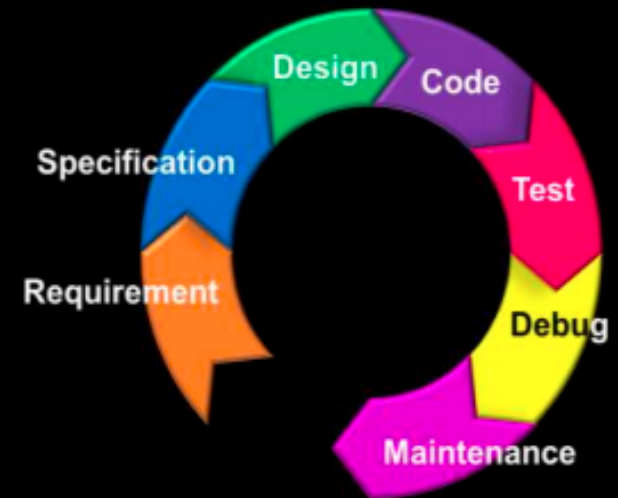
Maintenance = Perawatan P/L

Hesty  *Patric*
Maintenance

- Dokumentasi
 - Aktifitas Perawatan P/L
 - Version / Release



Modifikasi & Adaptasi



... Terima Kasih ...

Ada Pertanyaan ?