



Proses Rekayasa Kebutuhan

-Rekayasa Kebutuhan Perangkat Lunak-

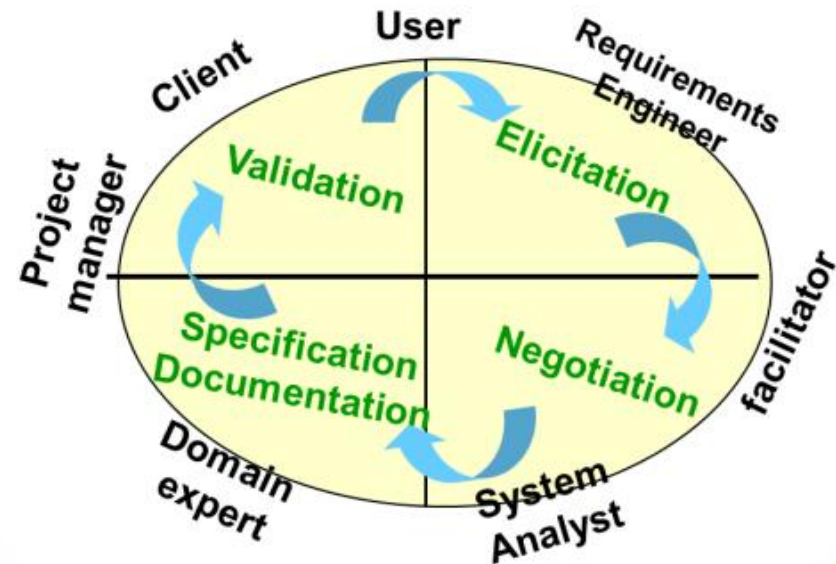
NISA'UL HAFIDHOH, M.T.

D4 - TEKNOLOGI REKAYASA PERANGKAT LUNAK

Rekayasa Kebutuhan

Rekayasa kebutuhan mengacu pada semua kegiatan siklus hidup yang berkaitan dengan kebutuhan.

Rekayasa kebutuhan adalah aktivitas iteratif yang saling terkait.



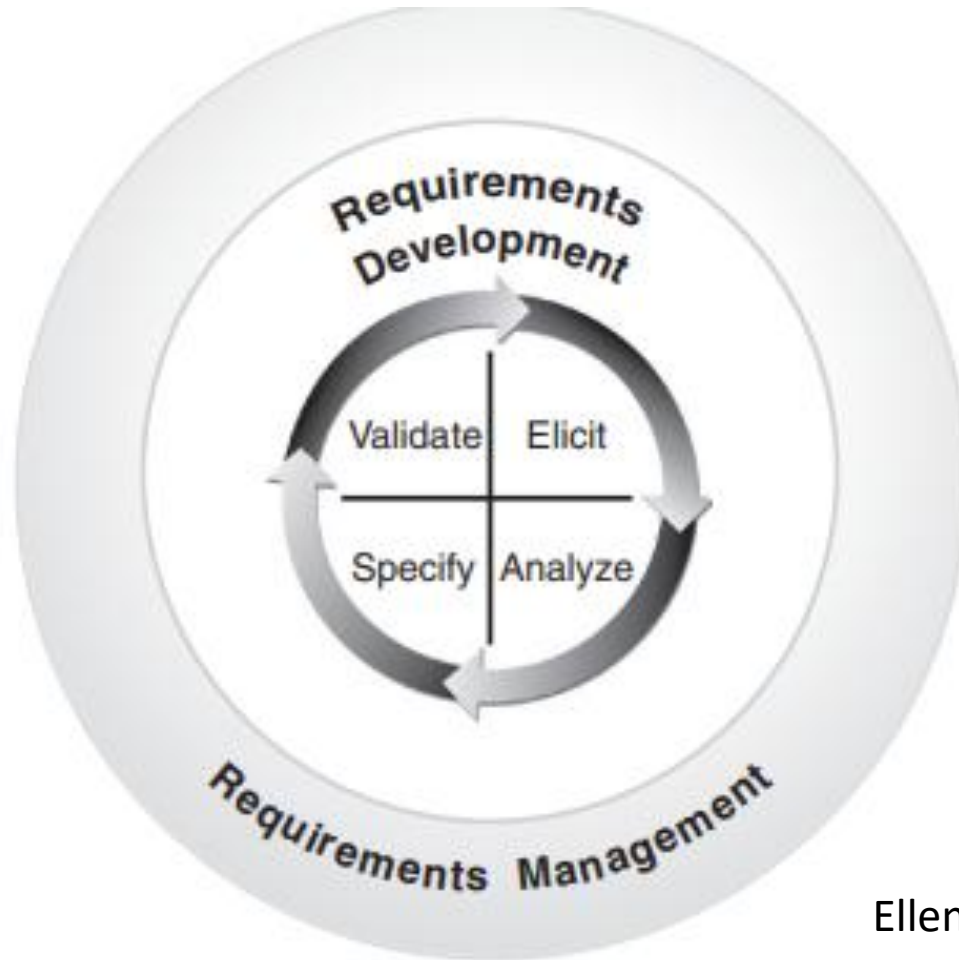
Proses Rekayasa Kebutuhan

Proses yang digunakan untuk rekayasa kebutuhan sangat bervariasi tergantung pada domain aplikasi, orang yang terlibat dan organisasi yang mengembangkan kebutuhan.

Namun, ada sejumlah aktivitas umum yaitu:

- Elisitasi kebutuhan;
- Analisa kebutuhan;
- Validasi kebutuhan;
- Manajemen kebutuhan.

Requirement Engineering = Requirement Development + Requirement Management



Ellen, 2005

Aktivitas Pengembangan Kebutuhan

Elisitasi kebutuhan : Identifikasi pemangku kepentingan, dokumentasi, dan sumber informasi kebutuhan eksternal, dan meminta kebutuhan dari sumber tersebut.

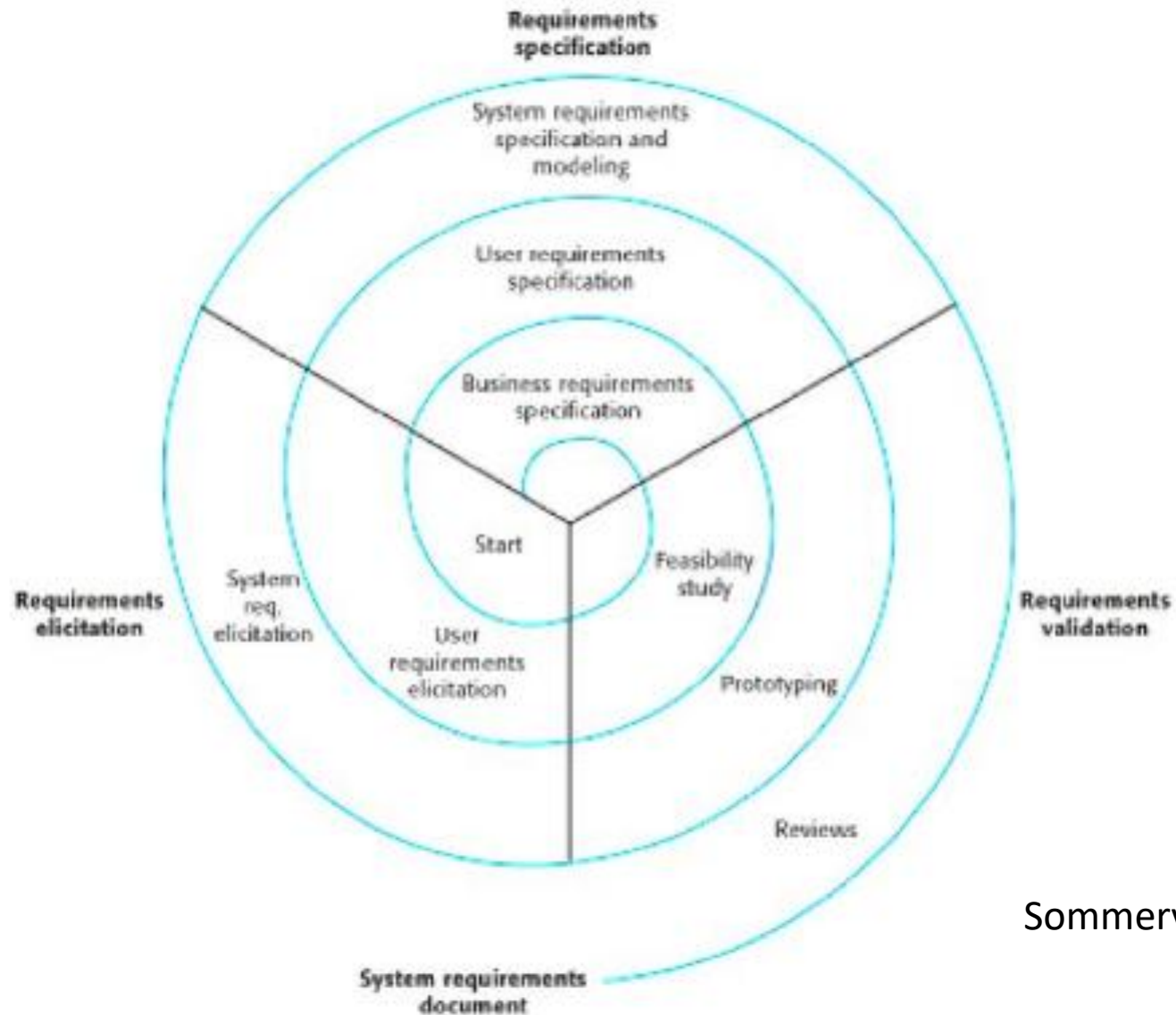
Analisis kebutuhan : Menentukan cakupan perangkat lunak dan tujuan pengguna, jelajahi bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan sistem, membuat prioritas kebutuhan dan mengkomunikasikan kebutuhan kepada audiens bisnis dan teknis

Spesifikasi kebutuhan : Mendokumentasikan kebutuhan, mengidentifikasi atribut dan batasan kualitas kebutuhan yang penting, dan memeriksa apakah persyaratan didokumentasikan dengan jelas dan lengkap.

Validasi kebutuhan : Memeriksa seluruh kebutuhan untuk memastikan bahwa kebutuhan tersebut memenuhi kebutuhan pelanggan.

Pengembangan kebutuhan adalah proses yang diuraikan secara progresif, atau berulang. Kebutuhan dikembangkan dengan memulai dengan serangkaian kecil kebutuhan dan semakin menambahkan rincian.

Proses rekayasa kebutuhan bentuk spiral



Sommerville, 2007

Siapa yang berperan dalam rekayasa kebutuhan?



RE Stakeholder

- ✓ Pelanggan (customer), yang memesan pembangunan dari suatu perangkat lunak untuk mencapai tujuan bisnis dari organisasi
- ✓ Pemilik sistem (System Owner) merupakan sub-kelas dari pelanggan yang memiliki sistem dan berkepentingan atas tercapainya tujuan bisnis melalui sistem yang dibangun. Biasanya pemilik sistem juga sekaligus penyandang dana dari proyek terkait.
- ✓ Pengguna (User) merupakan sub-kelas pelanggan yang berinteraksi langsung maupun tidak langsung dengan produk mereka.
- ✓ Analisis kebutuhan (Requirements Analyst) yang menuliskan spesifikasi kebutuhan dari suatu perangkat lunak dan mengkomunikasikannya kepada komunitas pengembang.
- ✓ Pengembang (Developer) yang merancang, mengimplementasikan dan memelihara proyek.
- ✓ Penguji (Tester) merupakan sub-kelas dari pengembang yang menentukan apakah sistem memang sudah berperilaku seperti yang diterapkan.

Daftar Pustaka

Ellen, G., The Software Requirements Memory Jogger, GOAL/QPC, 2005

Sommerville, I., Software Engineering 8th edition, Addison-Wesley, 2007