

**NAMA : ELFAN PRADITA RUSMIN**

**NIM : 20230801068**

## **Tugas 2**

1. Jelaskan dan bandingkan sumber perangkat lunak.
2. Jelaskan dan bandingkan berbagai sumber perangkat lunak.
3. Apa itu RFP, dan bagaimana analis menggunakannya untuk mengumpulkan informasi tentang perangkat keras dan perangkat lunak sistem?
4. Metode apa yang dapat digunakan analis sistem untuk memverifikasi klaim vendor tentang paket perangkat lunak?
5. Apa itu sistem ERP? Apa keuntungan dan kerugian sistem seperti itu sebagai strategi desain?
6. Jelaskan *reuse* serta keuntungan dan kerugiannya.
7. Bandingkan dan kontraskan empat pendekatan untuk *reuse*

### **1. Sumber Perangkat Lunak**

- **Open Source:** Gratis, dapat dimodifikasi, komunitas besar. Contoh: Linux, Apache.
- **Closed Source:** Berbayar, tidak bisa dimodifikasi, dukungan resmi. Contoh: Windows, MS Office.
- **Freeware:** Gratis tapi tidak bisa dimodifikasi. Contoh: VLC, WinRAR.
- **Shareware:** Gratis untuk uji coba, harus bayar untuk full version. Contoh: WinRAR (trial).
- **Custom Software:** Dibuat khusus sesuai kebutuhan bisnis.

### **2. Perbandingan Sumber Perangkat Lunak**

- **Open Source** fleksibel, gratis, tapi dukungan terbatas.
- **Closed Source** stabil, ada support, atapi mahal.
- **Freeware** gratis tapi tidak bisa dimodifikasi.
- **Shareware** coba dulu sebelum beli.
- **Custom Software** sesuai kebutuhan tapi biaya tinggi.

### **3. RFP (Request for Proposal)**

Dokumen resmi untuk meminta penawaran dari vendor perangkat keras/perangkat

lunak. Analisis menggunakannya untuk mengumpulkan informasi spesifikasi, harga, dan layanan vendor sebelum membeli sistem.

#### 4. **Metode Verifikasi Klaim Vendor**

- **Benchmarking:** Uji performa dengan standar industri.
- **Proof of Concept (PoC):** Coba langsung sebelum beli.
- **Pilot Testing:** Implementasi skala kecil untuk uji coba.
- **Review & Feedback:** Cek testimoni dari pengguna lain.

#### 5. **Sistem ERP (Enterprise Resource Planning)**

Sistem terintegrasi untuk mengelola berbagai aspek bisnis (keuangan, HR, produksi).

- **Keuntungan:** Data terpusat, efisiensi tinggi, otomatisasi proses.
- **Kerugian:** Biaya mahal, implementasi lama, butuh training.

#### 6. **Reuse (Penggunaan Kembali Kode/Komponen)**

- **Keuntungan:** Menghemat waktu, mengurangi bug, meningkatkan konsistensi.
- **Kerugian:** Bisa sulit disesuaikan, ketergantungan pada kode lama.

#### 7. **Empat Pendekatan Reuse**

- **Ad-hoc reuse:** Tidak terencana, pakai ulang kode seadanya.
- **Facilitated reuse:** Ada dokumentasi & dukungan untuk penggunaan ulang.
- **Managed reuse:** Komponen disiapkan khusus untuk digunakan kembali.
- **Designed reuse:** Kode dibuat sejak awal untuk reuse skala besar.