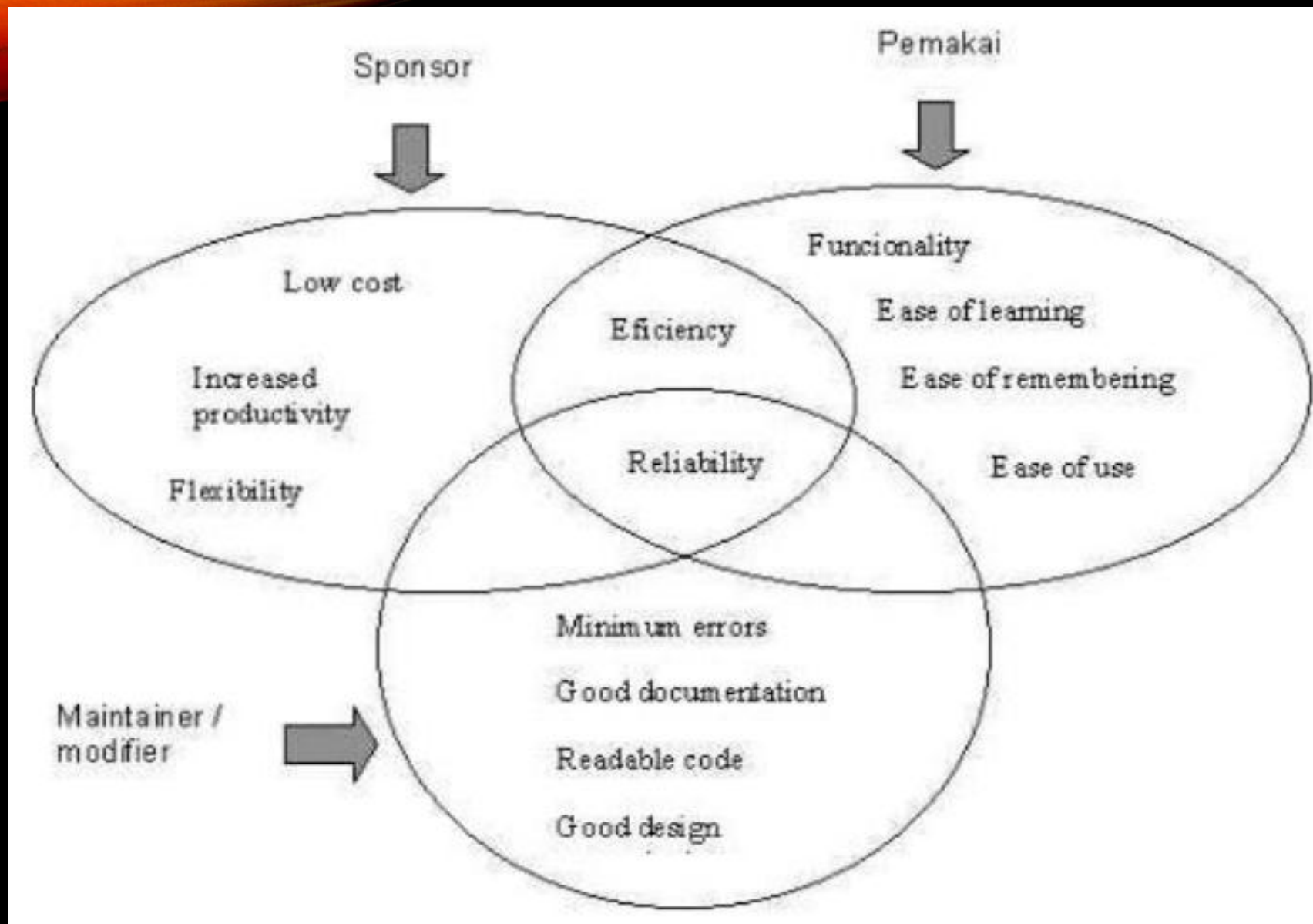


TUJUAN REKAYASA PERANGKAT LUNAK





SPONSOR

Tujuan utama sponsor adalah menghasilkan dan atau menghemat uang. Sponsor ingin menggunakan perangkat lunak tersebut untuk meningkatkan produktivitas organisasi. Sponsor mengharapkan untuk dapat menghasilkan sebuah layanan dengan biaya yang rendah tetapi masuk akal. Karena itu sistem yang dibuat harus handal, fleksibel dan efisien. Selain itu biaya dari pemeliharaan, modifikasi dan peningkatan dari sistem tersebut harus serendah mungkin.

LOW COST

bisnis yang memilih strategi memangkas beberapa atribut produk agar dapat meminimalisir biaya kemudian dapat menawarkan produk dengan harga lebih murah tetapi dengan kualitas dan mutu yang bisa bersaing.

INCREASED PRODUCTIVITY

kegiatan produksi yang digunakan sebagai perbandingan antara luaran (output) dengan masukan (input). produktivitas dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan suatu industri atau UKM dalam menghasilkan barang atau jasa.

FLEKSIBILITY

kemudahan membuat perubahan yang dibutuhkan oleh perubahan yang terjadi di dalam suatu lingkungan operasi. Serta kemudahan dalam mempromosikan produk yg dibuat.



EFFICIENCY

Kemampuan yang berhubungan dengan sumber daya fisik yang digunakan ketika perangkat lunak dijalankan.

RELIABILITY

- Kemampuan perangkat lunak untuk perawatan dengan level performansi. Sehingga mudah dalam perawatan dan mempertahankan kualitas dan mutu perangkat lunak tersebut.

PEMAKAI

Bagi pemakai perangkat lunak adalah alat untuk membantu menyelesaikan tugas-tugasnya. Karena itu perangkat lunak harus menyediakan fungsi-fungsi yang dibutuhkan oleh pemakai. Perangkat lunak juga harus handal dan efisien, perangkat lunak harus dapat menghasilkan output yang konsisten. Selain itu pemakai harus merasa perangkat lunak yang dibuat mudah untuk dipelajari, mudah digunakan dan mudah untuk diingat.

FUNCTIONALITY

- Kemampuan menutupi fungsi produk. perangkat lunak yang menyediakan kepuasan kebutuhan user. Dapat digunakan dan berfungsi dengan baik, sesuai dengan keinginan user.

EASE OF LEARNING

- Kemudahan dalam mengoperasikan software hanya dengan memandangi atau belajar beberapa jam saja. Sehingga tidak perlu pelatihan atau kemampuan khusus untuk menggunakan perangkat lunak.

EASE OF REMEMBERING

- pemakai harus merasa perangkat lunak yang dibuat mudah untuk dipelajari, mudah digunakan dan mudah untuk diingat.



EASE OF USE

- Kemudahan dalam memahami icon, menu-menu, alur data software.
- Kemudahan dalam pengoperasian dan Perawatan.

MAINTAINER/MODIFIER

Perangkat lunak tersebut memiliki sangat sedikit error pada saat penginstallan pertama (catatan : sangat kecil kemungkinannya untuk menghasilkan perangkat Lunak yang 100 % bebas dari bug). Selain itu perangkat lunak tersebut harus terdokumentasi dengan baik. Source code juga harus mudah dibaca, terstruktur dan dirancang dengan baik dan bersifat modular.

MINIMUM ERRORS

- Perangkat lunak harus memiliki sedikit error pada saat penginstallan pertama untuk meminimalisir kecemasan pengguna.

GOOD DOCUMENTATION

- Perangkat lunak yang akan dibuat harus dapat terdokumentasi dengan sangat baik. Dan ada juga log atau history dari setiap aktivitas yang dilakukan.

READABLE CODE

- Source code juga harus mudah dibaca, terstruktur dan dirancang dengan baik dan bersifat modular.

GOOD DESIGN

- Suatu perangkat lunak harus mempunyai design yang bagus untuk menarik pengguna/pemakai.
- User Friendly .
- Enak Di pandang dan Tidak Membuat User Cepat Jenuh.

SPONSOR & PEMAKAI

- sponsor :: hemat biaya
- pemakai :: efektif digunakan

SPONSOR, PEMAKAI & MODIFIER (RELIABILITY)

- dapat dipercaya
- biaya efisien
- tepat waktu

>>jika tidak::

- sponsor : kerugian karena tidak dipercaya

TERIMA KASIH

