

Tugas Rekayasa Kebutuhan Perangkat Lunak

Nama : Elang Bayu Aji Hartanto
NIM : 21/483558/SV/20356
Dosen Pengampu : Firma Syahrian

1. Risk Exposure Matrix

Sistem Pencatatan Penduduk		Likelihood of Occurance		
		Very Likely	Possible	Unlikely
Hasil yang tidak diinginkan	Data penduduk yang disalahgunakan	Catastrophic	Catastrophic	High
	Sistem berhasil dikembangkan dengan keamanan yang lemah	Catastrophic	Catastrophic	High
	Kurangnya penyuluhan sistem kepada masyarakat luas	High	High	Moderate
	Sistem yang lambat karena diakses oleh terlalu banyak masyarakat	Moderate	Moderate	Low
	Sistem berhasil dikembangkan dengan sedikit bug	Low	Low	Low

2. Hal-hal yang menjadi pertimbangan manajer proyek ketika memutuskan sebuah proyek dapat dilakukan atau tidak yaitu:
 - a. Technical Feasibility: Misal apakah proyek dapat dikembangkan dengan teknologi yang ada, apakah sistem akan kompatibel dengan sistem yang lain, dan apa saja resiko teknisnya.
 - b. Schedule Feasibility: Misal apakah konsekuensi jika terjadi delay, apa saja kendala yang terdapat pada jadwal.
 - c. Economic Feasibility: Misal apakah proyek dapat dilakukan dengan kendala ekonomi yang ada, berapa biaya pengembangan dan operasional proyek, dan apa saja keuntungan dari proyek yang dilakukan.
 - d. Operational Feasibility: Misal apakah jika sistem berhasil dikembangkan sistem akan dioperasikan, Apakah sistem akan diterima secara sosial, dan apakah sistem yang dikembangkan memenuhi regulasi dari pemerintah.
3. Stakeholders merupakan pihak-pihak baik individu maupun grup yang memiliki suatu kepentingan dalam suatu proyek yang ada, contoh stakeholder dalam suatu proyek adalah:
 - a. Users: Yang akan menggunakan fitur dan fungsionalitas dari sistem yang dikembangkan
 - b. Customers: Yang ingin mendapatkan hasil yang terbaik dari uang yang di investasikan dalam pembuatan sebuah sistem.
 - c. Project Manager: Yang ingin menyelesaikan pengembangan proyek tepat waktu, masih dalam dalam budget, dan dengan semua objektif yang tercapai
4. Analisis yang dapat diambil pada slide 9 yaitu, yang paling menentukan arah proyek pengembangan perangkat lunak merupakan Top Management, dikarenakan pada slide 9 tersebut dapat diketahui Top Management dapat menentukan banyak kebijakan secara level strategic, yang nantinya akan mempengaruhi otoritas yang terdapat dibawahnya.

5. Pendekatan yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi tujuan dari stakeholders adalah:
 - a. Fokus pada mengapa sistem yang dibangun dibutuhkan oleh stakeholder
 - b. Membuat pertanyaan “Mengapa” menjadi suatu tujuan dari stakeholders
 - c. Melakukan Analisis Tujuan
 - d. Menggunakan penyempurnaan tujuan dari tujuan yang ada untuk mendapatkan tujuan yang lebih spesifik
 - e. Membuat hirarki tujuan, yang memperlihatkan penyempurnaan dan alternatif dari tujuan yang ada.
6. Softgoal dan Hardgoal
 - a. Softgoal = Merupakan sebuah tujuan yang tidak akan dapat terpenuhi secara sepenuhnya, atau juga diketahui sebagai kebutuhan non-fungsional, misalnya: Sistem mudah di gunakan, Sistem dapat digunakan secara lancar, dan keamanan sistem yang baik.
 - b. Hardgoal = Merupakan fungsi yang harus dijalankan, atau dikenal juga dengan kebutuhan fungsional, misalnya: User dapat login kedalam sistem, Sistem harus bisa menampilkan data-data secara uptodate, dan lain sebagainya.
7. Scenario merupakan, sebuah sekuen spesifik yang menggambarkan interaksi antara sistem dan actor. Tujuan dari scenario adalah untuk mengetahui gambaran spesifik yang mungkin terjadi pada sistem, untuk mempermudah dalam mencapai sebuah tujuan.

Keuntungan menggunakan Scenario:

- a. Memberikan gambaran mengenai sebuah interaksi
- b. Biasa digunakan oleh stakeholders secara natural
- c. Scenario pendek sangat bagus untuk menggambarkan interaksi yang spesifik

Kelemahan menggunakan Scenario:

- a. Kurang terstruktur
- b. Susah untuk mengecek secara keseluruhannya.