

Modul Praktikum

Dasar Rekayasa Perangkat Lunak

Implementasi

Pada tahap implementasi **system requirements specification** diberikan oleh **system analyst** kepada programmer untuk **dilakukan konstruksi (coding)** (Dennis. Alan, 2016). Hasil konstruksi berupa kode program. Kode program tersebut diberikan kepada **software tester** untuk dilakukan **pengujian sistem (unit, integration, system, user acceptance testing)** (Wahono et al., 2016). Setelah itu **change management analyst** akan memastikan dokumentasi yang memadai serta memberikan pelatihan kepada **user atau pengguna sistem** tentang sistem baru (Wahono, 2022).

1. Implementasi PBL

Lihat kembali dan lanjutkan tugas Anda dari minggu lalu.

Berdasarkan SKPL yang telah anda susun bersama tim minggu lalu, silahkan buat rancangan arsitekturnya.

*Lanjutkan pengerjaan modul praktikum minggu sebelumnya. Lengkapi dengan menyelesaikan modul praktikum minggu ini.

Dokumen SKPL/ SRS yang berisi informasi PBL Anda harusnya sudah dilengkapi pada paktikum minggu sebelumnya. SKPL dilengkapi dengan beberapa perancangan yaitu :

- ☐ Perancangan arsitektur sistem
- ☐ Perancangan antarmuka
- ☐ Buat spesifikasi kebutuhan *hardware* dan *software* aplikasi Anda
- ☐ Perancangan data
- ☐ Perancangan algoritma

Berdasarkan perancangan tersebut, silahkan Lakukan implementasi kode berdasarkan Perancangan algoritma yang telah dibuat di minggu sebelumnya.

2. CHECKPOINT

Jawab pertanyaan berikut :

- a. Pilih salah satu dari Best Practices dalam Rekayasa Perangkat Lunak sebagai berikut (Setiap Kelompok harus menjawab minimal 5 pertanyaan, Dalam 1 kelompok PBL Tidak boleh menjawab pertanyaan yang sama) :
 - i. Ada anggapan berikut:
 1. Makin banyak orang makin bagus. Jadi jika desain kita tidak bagus, kita bisa menambahkan programmer ke tim dan mengejar ketinggalan kita.
 2. Jika project manager merasa bahwa tahap pemrograman ketinggalan jadwal, maka tambahkan

lagi jumlah programmer sehingga bisa mengejar keterlambatan jadwal.

Dalam rekayasa perangkat lunak, kedua anggapan tersebut disebut sebagai konsep "Mongolian horde".

- ii. Apakah menambah programmer di tahap implementasi akan dapat menyelesaikan masalah?
 - iii. Kemampuan utama yang dibutuhkan untuk membangun sebuah aplikasi/ sistem yang userfriendly and usable ada kemampuan menulis kode (coding).
 - iv. Ekperimen dan pengujian aplikasi akan berhasil pada percobaan pertama.
 - v. Tidak ada yang tidak mungkin ditangani oleh sistem.
 - vi. Programmer berusaha melakukan implementasi kode secepat mungkin.
 - vii. Bahasa pemrograman menentukan kualitas aplikasi atau sistem yang akan dibuat.
 - viii. Bagaimana pendapat Anda mengenai anggapan tersebut? Mengapa ya atau mengapa tidak?
- b. Jelaskan Bagaimana usecase atau diagram perancangan lain, classdiagram, sequence diagram, activity diagram dapat membantu mengidentifikasi pembuatan design perangkat lunak (arsitektur, data, algoritma, antarmuka)
- c. Apa kesulitan yang Anda hadapi dalam mengerjakan praktikum minggu ini?

3. SYARAT Pengerjaan Modul

Setiap mahasiswa mengerjakan modul ini secara berkelompok berdasarkan Tim PBL nya. Namun setiap orang wajib memiliki peran tersendiri dalam penyusunan hasil praktikum minggu ini.