

Nama: David Vincent Gurning

KIM: 11S21001

-SUMMARY-

①. * Yang disebut sebagai model:

↳ Mengacu pada representasi abstrak dari sistem perangkat lunak yang akan dibangun. Model dapat berupa diagram, grafik, atau deskripsi tertulis yang membantu dalam memahami & merencanakan berbagai aspek perangkat lunak seperti struktur, interaksi, dan fungsi.

* Yang Tidak disebut model:

↳ Implementasi aktual dari kode sumber yg berjalan didalam perangkat lunak yg sebenarnya.

Seperti pada slide gambar juring; jika gambar real tidaklah dapat disebut sebagai model.

②. Tujuan Kita menerapkan pemodelan:

1. Membran memahami secara konsep & atau kuantifikasi konsep.

↳ Jadi pemodelan membantu untuk mengkuantifikasi konsep & ide yg terlibat dalam perangkat lunak yg akan dibangun.

2. Media Komunikasi

↳ Berfungsi sebagai alat komunikasi antara tim pengembang, klien, dan pemangku kepentingan lainnya.

3. Dokumentasi

↳ Berfungsi sebagai dokumentasi isuan yg menggambarkan struktur & perilaku perangkat lunak.

Nama: Setiawan Siantan
KIM: 11S2021

③. Apa itu Analisis?

↳ Analisis merujuk pada proses pemahaman mendalam terhadap kebutuhan & masalah yg harus dipecahkan oleh perangkat lunak yang akan dibangun.

Tujuan utama untuk mengidentifikasi kebutuhan fungsional & non-fungsional, serta memahami konteks & lingkungan dimana perangkat lunak akan beroperasi.

④. Jadi, "Desain" mengacu pada proses merancang solusi teknis yg akan memenuhi kebutuhan yg telah diidentifikasi sebelum tahap analisis.

Jadi tujuan desain adalah menghasilkan model perangkat lunak yg lebih rinci & spesifik.

⑤. Analisis & ~~desain~~ desain:

↳ kedua hal ini merupakan dua tahap awal yg penting dalam pengembangan perangkat lunak. Analisis berkaitan dengan pemahaman kebutuhan & masalah yg perlu diselesaikan, sementara desain melibatkan merancang solusi teknis berdasarkan pemahaman tersebut.

Tahap analisis membantu mengidentifikasi apa yang perlu dibangun,

Sedangkan tahap desain menentukan bagaimana cara membangunnya.

⑥. Hubungan antara desain perangkat lunak & proses desain umum adalah bahwa keduanya melibatkan proses merancang solusi untuk masalah yang dihadapi. Meskipun prinsip-prinsip dasar desain ada dalam keduanya, desain perangkat lunak menyesuaikan pendekatan untuk menciptakan solusi yang