

# PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK



Universitas Nusantara PGRI Kediri

# PENGANTAR

## BAB I

Siklus hidup  
pengembangan sistem

## BAB 3

Pengujian

## BAB 2

Pengkodean

## BAB 4

Dokumentasi

# BAB I

## SIKLUS PENGEMBANGAN SISTEM SYSTEM DEVELOPEMENT LIFE CIRCLE (SDLC)



Rencana  
Biaya, manfaat, penjadwalan, estimasi SDM, alokasi



Desain  
Analisis prasyarat, integrasi sistem lama, memilih teknologi, infrastruktur



Penerapan  
Pengkodean produk, pembagian modul



Pengujian  
Bug Otomatis, manual



Deployment  
Produksi, trial modul



Pemeliharaan  
Memperbaiki bug, menyelesaikan permasalahan user



# SDLC

## JENIS SDLC

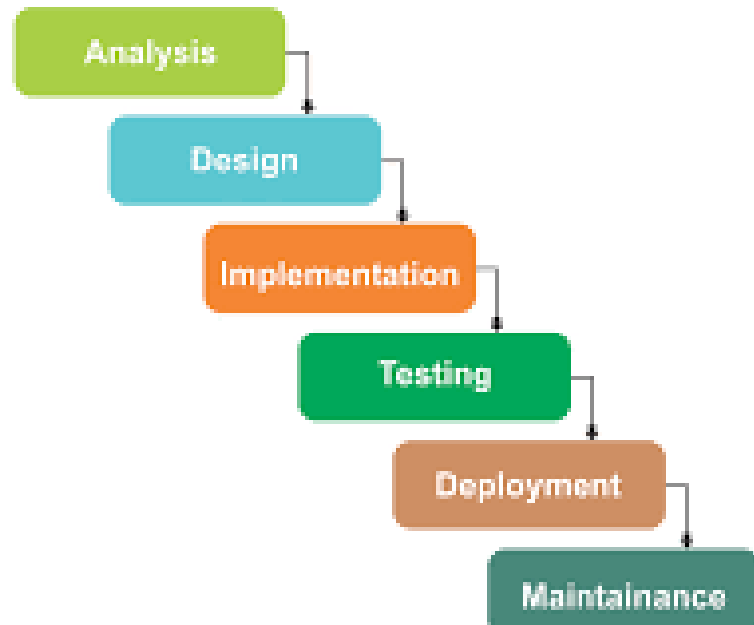
- *Waterfall*
- Iteratif
- Spiral



# SDLC

## MODEL WATER FALL

- Manajemen proyek dan memberikan hasil yang nyata pada akhir setiap fase
- Untuk proyek pengembangan perangkat lunak kecil
- Tidak cocok untuk proyek besar



# SDLC

## MODEL ITERATIF

- Memiliki banyak versi
- Dikembangkan secara bertahap
- Untuk proyek dengan skala waktu menengah atau sistem kontrak

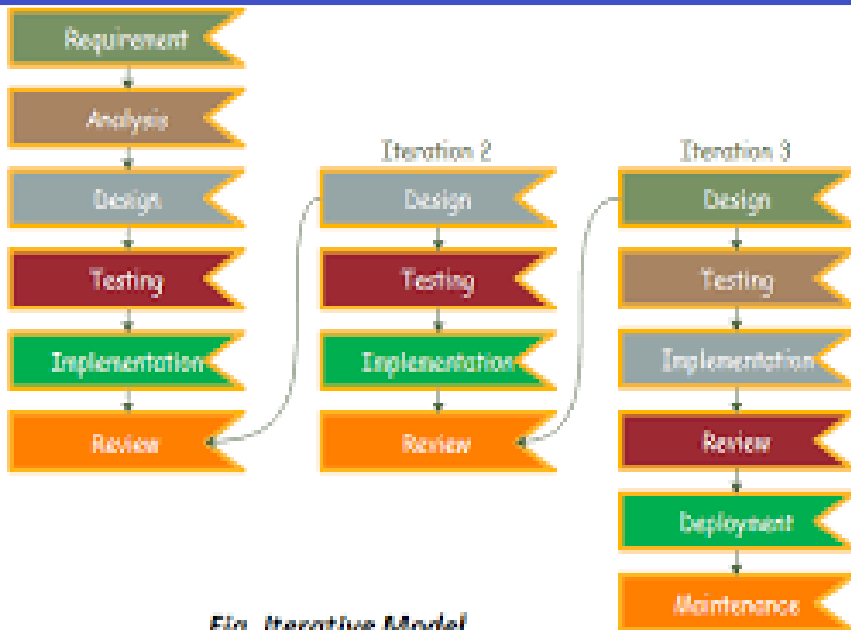
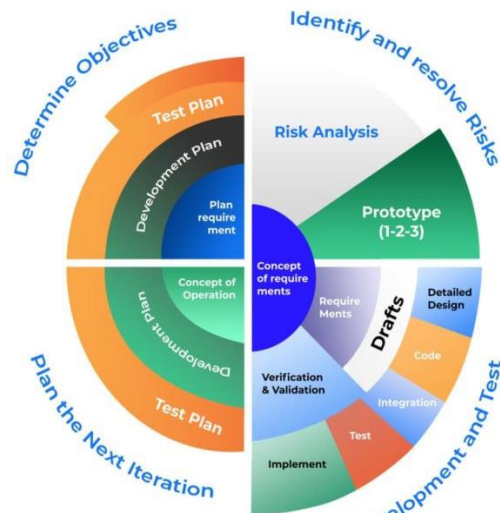


Fig. Iterative Model

# SDLC

- Menggabungkan waterfall dan iteratif
- Untuk memastikan rilis aplikasi dan protipe setiap fase
- Proyek besar dan kompleks
- Tidak cocok untuk proyek dengan skala kecil karena biaya akan mahal

## Spiral Model



# BAB II



## PENGKODEAN



Programing  
Menerjemahkan desain sistem ke bahasa komputer



Algoritma  
Menguji algoritma dari setiap sistem



Database  
Menerjemahkan kebutuhan database



Debugging  
Mencari letak kesalahan dari kode program



# BAB III



## PENGUJIAN



**Pengujian Unit**  
Independent setiap komponen



**Pengujian Modul**  
Kumpulan komponen / unit



**Pengujian Subsistem**  
Pengujian sekumpulan modul, integrasi antar sistem, interface



**Pengujian Sistem**  
Pengujian setiap subsistem dan integrasi antar subsistem, OS, Peforma, keamanan



**Pengujian Penerimaan**  
Simulasi data dari user

# BAB IV



## DOKUMENTASI



Manual book sistem  
Panduan penggunaan sistem bagi user



Dokumentasi Programmer  
Internal untuk berinteraksi dengan bahas pemrograman  
External catatan tentang program



Arik Sofan Tohir, M.Kom

# THANK YOU