

Software Requirements Specification

Version X.X

Tanggal bulan tahun

Logo Polindra

Nama Perangkat Lunak

Nama-nama anggota tim

Jurusan D3 Teknik Informatika

Politeknik Negeri Indramayu

I. Pendahuluan

1.1. Tujuan

Lihat contoh bagian “purpose”

1.2. Lingkup

Lihat contoh bagian “scope of project”

1.3. Definisi, akronim, singkatan

Lihat contoh bagian “glossary”

1.4. Referensi

Lihat contoh bagian “references”

1.5. Overview

Lihat contoh bagian “overview of document”

II. Gambaran umum

Tuliskan produk secara umum dan hindari penulisan pernyataan yang berulang dan ambigu (harus jelas subjek predikat dan objeknya)

2.1. Perspektif produk

Produk perangkat lunak kalian tentang apa, secara umum dia ngapain, untuk apa. Lalu bandingkan dengan produk yang sudah ada, lalu jelaskan perbedaannya apa, kelebihanannya apa, misalnya dikhususkan untuk mitra x atau diadaptasi untuk daerah indramayu yang pada umumnya sebagian besar masyarakat adalah petani dan nelayan.

2.1.1. Antarmuka sistem

Ada gambar beberapa calon pengguna produk perangkat lunak dengan garis panah ke arah produk dimana di dalam ilustrasi produk ada bagian-bagian yang menjelaskan kemampuan si produk. Lihat contoh bagian “system environment”

2.1.2. Antarmuka pengguna

Gambarkan mock up produk kalian dan jelaskan menggunakan paragraph deskriptif. Misalnya layer home terdiri dari beberapa button yang disusun secara grid. Menyonya terdiri dari daftar lapangan, daftar booking, dll.

2.1.3. Antarmuka perangkat keras

Gambarkan antarmuka perangkat keras yang digunakan untuk mendukung sistem kalian. Lalu jelaskan menggunakan paragraf deskriptif.

2.1.4. Antarmuka perangkat lunak

Kalau tidak ada, skip.

2.1.5. Antarmuka komunikasi

- Gambarkan dan jelaskan infrastruktur mitra, kalau ada. Tidak ada? skip.
- 2.1.6. Batasan memori
Kalau belum diketahui, boleh diskip dulu
 - 2.1.7. Operasi-operasi
Jelaskan setiap operasi pada produk perangkat lunak.
 - 2.1.8. Kebutuhan adaptasi
Ada yang diadaptasi? kalau tidak ada, skip saja.
- 2.2. Spesifikasi Kebutuhan fungsional
Gambarkan use case yang berdasarkan pada kebutuhan fungsional produk perangkat lunak (disesuaikan dengan operasi 2.1.7). Lihat contoh bagian “functional requirements specifications”
- 2.3. Spesifikasi kebutuhan non-fungsional
lihat contoh bagian “non-functional requirements”
 - 2.4. Karakteristik pengguna
Lihat contoh bagian “user characteristic”
 - 2.5. Batasan-batasan
Jelaskan sendiri batasan produk kalian apa saja
 - 2.6. Asumsi-asumsi keterkaitan
nomor registrasi maksimal sampai 999
 - 2.7. Kebutuhan penyeimbang
Skip
- III. Requirement specification
Lihat contoh bab 3 hingga sub bab 3.3