

Nama : EKO Saputra

NIM : 201420001

Kelas : IF3A

MK : Rekayasa Perangkat Lunak

Tugas 4

Berdasarkan materi yang telah diberikan pada segi perkuliahan kali ini, sebutkan prinsip yang paling penting pada setiap proses secara umum Rekayasa Perangkat Lunak menurut anda dan berikan alasannya.!

Jawab :

## A. Mempunyai alasan yang jelas

- Sebuah sistem perangkat lunak harus mempunyai satu alasan, yaitu untuk memberikan nilai pada penggunaannya. Inilah dasar dari segalanya.
- Sebelum memulai segala sesuatu dalam pembuatan software, ajukan pertanyaan "Apakah ini menambah nilai nyata untuk sistem?" Jika jawabannya "No" maka jangan buatkan.
- Prinsip lain mendukung prinsip satu ini

## B. Sederhana.

- Software desain bukanlah proses yang serampangan. Ada banyak faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pembuatan desain.
- Desain yang elegan biasanya lebih sederhana, tetapi bukan berarti cepat dan kotor.
- Software desain bukan hanya pada interface tetapi juga termasuk dalam coding aplikasi.

## C. Mempertahankan visi

- Memiliki yang jelas ketetapan.
- Hal ini sangat penting untuk keberhasilan suatu proyek perangkat lunak

## D. Apa yang kamu buat, Orang lain yang memakai

- Selalu menentukan, merancang, dan mengimplementasikan, sehingga orang lain mengetahui apa yang sedang kita lakukan.
- Tentukan software yang ingin dibuat menggunakan kacamata pengguna, hal ini termasuk desain, informasi, dan lain sebagainya.
- Ingatlah bahwa konsumen adalah faktor perkembangan software yang berpotensi besar,

↳



### E. Terbakalah Pada masa depan

- Sebuah sistem akan memiliki nilai lebih apabila memiliki umur yang panjang bahkan seumur hidup.
- Sistem harus siap untuk beradaptasi dengan perubahan atau binyu. Dan sistem yang dapat melakukan hal ini adalah sistem yang telah dirancang dengan caraini di awal.
- Selalu bertanya "Apa jika ..." dan memperkirakan kemungkinan jawaban yang ada. Ini sangat memungkinkan penggunaan kembali keseluruhan sistem.

### F. Rencanakan kedepan untuk digunakan kembali

- Penggunaan kembali kode dan desain berarti telah memproklamirkan sebagai manfaat utama Pengguna teknologi pemrograman berbasis objek.
- Ada banyak teknik untuk mewujudkan penggunaan kembali di setiap tingkat proses pengembangan sistem.

### G. Berpikir

- Selalu berpikir dengan jelas dan lengkap sebelum menentukan tindakan, karena akan hampir selalu menghasilkan hasil yang lebih baik.
- Menerapkan 6 prinsip pertama disertai dengan pemikiran yang intens, yang berpotensi dengan imbalan yang besar.

Menurut saya dari semua prinsip diatas yang paling penting prinsip mempertahankan visi karena kalau visi saya sudah tidak bisa di pertahankan aka lagi project yang akan dibuat, ini menyangkut suatu kebernasilan sebuah project project rusak.