

## PERTEMUAN 5

### ( PENGELOLAAN PROYEK PERANGKAT LUNAK )

#### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

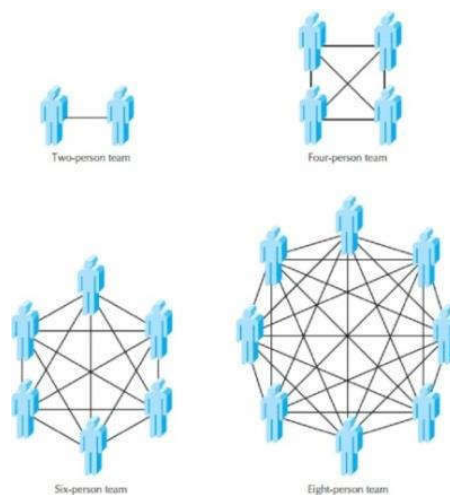
Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Dapatkan kelompok yang tepat para eksekutif
2. Dapat Membuat Rencana Permainan Jadwal Usaha
3. Pahami Usaha Pemrograman Para eksekutif

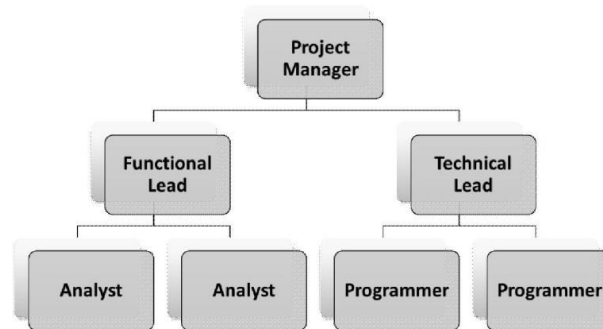
#### B. URAIAN MATERI

##### 1. Struktur Pelaporan

Dalam menangani kelompok proyek peningkatan produk (staffing), penting untuk menentukan jumlah normal orang yang dibutuhkan membagi jumlah bulan manusia bisnis dengan jadwal yang ideal menambahkan lebih banyak orang tidak akan mengurangi jadwal membuat rencana kepegawaian pekerjaan yang dibutuhkan untuk usaha merinci struktur catatan bahwa lebih banyak rekan akan menghasilkan lebih tak terduga dan dapat menunda penyelesaian proyek. seluk-beluk rekan bisa ditampilkan pada gambar di bawah ini.



**Gambar 5. 1** Struktur Kerja



**Gambar 5. 2** Struktur Organisasi

Struktur perincian harus jelas, dengan tujuan agar tidak sulit untuk dinilai. Berikutnya adalah ilustrasi desain terbuka yang bisa dibuat. Usaha dari setiap desain:

- a. Kepala pimpinan
  - 1) Menjawab tugas yang harus diselesaikan
  - 2) Atur jadwal rencana grup
  - 3) Dapat dijawab untuk dinamis
- b. Pimpinan fungsi
  - 1) Rencanakan antarmuka tugas
  - 2) Buat dan pengadaan pemrograman
  - 3) Uji sistem kerangka kerja ventura
- c. Pimpinan Teknik
  - 1) Merampingkan proyek pemrograman
  - 2) Menjalankan pemrograman untuk penggunaan proyek
  - 3) Mendukung penguji dan pengembang and
- d. Pemeriksa
  - 1) Membedah masalah kerangka kerja proyek
  - 2) Membuat susunan program

Insinyur perangkat lunak

  - 1) Buat pemrograman sesuai kebutuhan proyek
  - 2) Eksekusi produk yang sudah dibuat
- e. Pengaturan Jadwal Tugas

Untuk lebih mengembangkan eksekusi kelompok, penting untuk didorong. Berikut poin-poin menarik dalam memberikan inspirasi:

- 1) Hibah
- 2) Prestasi
- 3) Pekerjaan yang sebenarnya
- 4) Tugas
- 5) Kemajuan
- 6) Kebebasan untuk memperoleh kemampuan baru

Sementara hal-hal di bawah ini harus dijaui, karena dapat menurunkan motivasi kelompok, yaitu:

- 1) Menggambar rangkaian kejadian yang tidak masuk akal
- 2) Mengabaikan upaya besar
- 3) Membuat barang-barang berkualitas rendah
- 4) Berikan kenaikan kompensasi kepada semua orang dalam usaha
- 5) Tentukan pilihan yang signifikan tanpa kontribusi dari kelompok
- 6) Mengikuti kondisi kerja yang tidak berdaya

Peningkatan Jadwal memanfaatkan efek samping dari semua siklus penggunaan waktu proyek masa lalu untuk memutuskan awal dan akhir usaha. Sering ada beberapa penekanan dari semua ukuran penggunaan waktu tugas sebelum rencana usaha diselesaikan. Tujuan definitif kemajuan jadwal adalah untuk membuat rencana usaha yang masuk akal yang memberikan premis untuk memeriksa kemajuan proyek untuk pengukuran waktu usaha. Hasil utama dari interaksi ini adalah rencana usaha, model informasi rencana, pengukur jadwal, perubahan yang diinginkan, dan perubahan kebutuhan aset. Tindakan, jadwal proyek, dan tugas eksekutif mengatur kredit.

Siklus terakhir usaha menggunakan waktu secara produktif adalah pengendalian rencana. Seperti kontrol ekstensi, kontrol rencana adalah bagian dari ukuran kontrol perubahan. Alasan interaksi ini adalah untuk memutuskan situasi dengan rencana tugas, komponen yang dipengaruhi oleh perubahan rencana, memutuskan rencana yang berkembang, dan mengawasi perubahan ketika terjadi.

## **2. Estimasi Pemrograman Strategi Penilaian DAM**

Ukuran pemrograman cukup sulit untuk diputuskan. Ketika kita membandingkan ukuran peningkatan pemrograman dan pengembangan

struktur, pengembangan struktur agak mudah untuk diputuskan. Misalnya dengan batas-batas wilayah daratan, luas, dan jenis material. Meskipun demikian, pemrograman memerlukan disiplin ilmu yang berbeda (pengukuran pemrograman dan estimasi pemrograman) untuk dapat menentukan ukuran produk.

Meskipun demikian, mungkin sebagai ajudan kami, pemrograman dapat diperkirakan dalam Kilo Baris Kode (KLOC) atau baris kode program dalam jumlah besar. Jika produk yang kita buat memiliki interaksi yang masih agak mendasar dan hanya memiliki beberapa lusin baris pedoman, maka pada saat itu kita membutuhkan lebih sedikit ukuran pemrograman komputer. Kita hanya perlu membuat sedikit dokumentasi khusus dari produk tersebut. Selanjutnya, sebagai ide, tambahkan komentar program ke program sumber kami. sehingga jika produk harus dibuat, kita dapat mengetahui dalam ukuran apa kita akan melakukan penyesuaian.

Namun, sebagai penyelidik/pembuat produk, kami akan secara teratur berjuang dengan kemajuan pemrograman sedang hingga sangat besar.

Model Aplikasi Deformitas (DAM) digunakan untuk memberikan garis besar usia kesalahan dan lokasi selama rencana dasar Nitty gritty Plan and Coding. Dengan model ini, kita dapat membandingkan ukuran pengeluaran dan kesalahan, baik untuk audit maupun tanpa survei.

Defect Application Model (DAM) digunakan untuk memberikan gambaran tentang pembentukan dan pendeteksian error selama desain awal dari Desain Terinci dan Pengkodean. Dengan model ini, kita dapat membandingkan besarnya biaya yang dikeluarkan dengan adanya error, baik untuk review maupun tanpa review.

#### a. Investigasi Bahaya

Bahaya adalah sesuatu yang tidak akan pernah terjadi dapat dihindari dalam suatu tindakan/tindakan yang dilakukan orang, termasuk latihan proyek perbaikan dan proyek pembangunan. Karena dalam setiap tindakan, seperti latihan pengembangan, harus ada kerentanan yang berbeda. Faktor kerentanan ini pada akhirnya menimbulkan bahaya dalam suatu tindakan.

Bahaya menjadi 2 macam:

##### 1) Bahaya Statis

Bahaya yang berasal dari masyarakat abadi yang berada dalam keseimbangan yang stabil. Bahaya statis bisa murni atau teoretis. Ilustrasi bahaya hipotesis statis: Bekerja sama dalam ekonomi yang stabil.

## 2) Bahaya Dinamis

Bahaya muncul dari perubahan di arena publik. Bahaya dinamis bisa murni atau teoretis. Contoh sumber bahaya dinamis: urbanisasi, pergantian peristiwa secara mekanis, dan perubahan mertua atau perubahan hukum tidak resmi.

### b. Konfirmasi Kualitas Pemrograman

Konfirmasi kualitas pemrograman (SQA) adalah tindakan defensif yang diterapkan pada keseluruhan ukuran pemrograman. SQA Pendekatan administrasi kualitas inovasi pemrograman komputer yang sukses (teknik dan perangkat) Audit desain formal diterapkan pada seluruh ukuran pemrograman sistem pengujian bertingkat Kontrol dokumentasi pemrograman dan perubahan metodologi untuk menjamin kesesuaian dengan norma kemajuan pemrograman Memperkirakan komponen dan mengumumkan.

#### 1) Desain Pemrograman eksekutif

Dalam Desain Pemrograman Para eksekutif dipisahkan menjadi 7 fase, Definisi Pada tahap ini dipartisi menjadi 3 prinsip latihan, lebih spesifiknya:

- a) Arsip prasyarat
- b) Pilihan untuk melakukan/tidak melakukan
- c) Proposisi ( Proposition Investigation ) Apa yang akan diajukan, kapan dan berapa biayanya.

#### 2) Penyelidikan

Utilitarian Details (FE), apa yang akan diselesaikan framework untuk klien, dan selanjutnya kesepakatan antara klien.

#### 3) Rencana

Konfigurasi Kerangka, penentuan rencana, dan pengujian konfigurasi Acknowledgement Test Plan (ATP), rundown test yang akan digunakan untuk menguji kegunaan framework kepada client pada tahap acknowledgment.

#### 4) Pemrograman

Pengembang mengakui beberapa tingkat rencana. Tanggung jawab pengembang adalah membuatnya lebih pasti dengan tujuan agar program dapat dikodekan

#### 5) Uji Kerangka

Untuk menjamin bahwa semua aspek program dapat dimasukkan sehingga dapat melakukan kapasitas kerangka kerja seperti yang diinginkan Pengujian Koordinasi.

#### 6) Pengakuan

Pada tahap ini, pengujian akan diselesaikan sesuai dengan Pengaturan Tes Pengakuan (tahap3) yang telah dicirikan untuk menjamin kerangka kerja berjalan secara efektif. Yang penting adalah konfirmasi sebagai pengakuan klien dari pengguna uji

#### 7) Aktivitas

- a) Jaminan (tindakan mendasar)
- b) Survei Pasca Usaha (pergerakan ekstra)
- c) Menambahkan insentif untuk usaha berikut
- d) Dukungan

#### c. Usaha Pemrograman Instrumen eksekutif

Dalam aplikasi Badan Usaha Pelaksana, terdapat beberapa perangkat pilihan yang dapat dimanfaatkan. Peralatan ini digunakan tergantung pada informasi yang dirujuk. Dalam makalah ini, kami akan memeriksa instrumen yang digunakan saat berbicara tentang tingkat pekerjaan.

Lingkup usaha para eksekutif sangat mungkin menjadi informasi utama daerah di PMBOK. Banyak wilayah informasi lain bergantung pada tingkat eksekutif ini. Slip-up dalam lingkup papan pasti akan menyebabkan kesalahan yang berbeda yang memiliki jenis pengaruh cascading. Untuk itu pahami.

##### 1) Pengaturan Gelar

Penghakiman Utama, dari perspektif yang masuk akal, adalah penilaian/penilaian dari spesialis/individu yang berpengalaman. Untuk situasi ini, penilaian utama adalah penilaian individu/spesialis yang

berpengalaman tentang bagaimana perusahaan komparatif menangani perluasan yang digunakan dalam lingkup tugas rencana eksekutif.

d. Definisi Ekstensi

Tata Letak, Struktur, Pedoman, ini adalah struktur atau metode kerja atau ikhtisar bidang atau norma dalam menangani suatu informasi. Perangkat ini akan mempermudah penanganan informasi karena dibuat lebih fungsional.

e. Investigasi Barang

Setiap wilayah aplikasi memiliki setidaknya satu strategi yang diakui secara umum untuk membuat interpretasi tujuan bisnis menjadi tujuan dan kebutuhan substansial. Investigasi item menggabungkan strategi seperti perincian item, pengujian kerangka kerja, perancangan kerangka kerja, perancangan nilai, penelitian nilai dan ujian praktik.

f. Penilaian Spesialis

Pilihan bukti dikenali, ID elektif adalah prosedur yang digunakan untuk membuat berbagai cara untuk menangani pelaksanaan dan penyampaian pekerjaan proyek. Sebuah penyimpangan kecil dari keseluruhan prosedur administrasi sering digunakan di sini, yang paling dikenal luas adalah konseptualisasi dan penalaran horizontal.

g. Investigasi Mitra

Investigasi mitra mengakui dampak dan premi dari berbagai pertemuan yang disertakan dan dipengaruhi dalam usaha dan laporan yang mereka butuhkan, butuhkan selanjutnya, antisipasi. Investigasi akan memilih dan fokus pada dan mengevaluasi kebutuhan, kebutuhan dan asumsi untuk membuat prasyarat. Kepentingan mitra dapat secara tegas dan merugikan dipengaruhi oleh pelaksanaan dan penyempurnaan proyek dan mereka juga dapat menerapkan dampak terhadap usaha dan hasilnya.

h. Buat WBS

Tata Letak WBS, meskipun aktivitasnya luar biasa, struktur WBS dari proyek sebelumnya sering dapat digunakan sebagai format untuk bisnis baru jika beberapa tugas mengikuti proyek sebelumnya dengan sedikit kemajuan.

Disintegrasi, pembusukan adalah subbagian dari tujuan usaha yang lebih sederhana, bagian yang lebih masuk akal sampai pekerjaan dan tujuan

dicirikan menjadi tingkat bundel pekerjaan (tingkat paling minimal di WBS dan di mana pengeluaran dan rencana untuk menyelesaikan pekerjaan bisa lebih baik dinilai). Tingkat detail bundel pekerjaan yang tinggi akan bergeser menurut ukuran dan kerumitan proyek.

i. Konfirmasi Gelar

Investigasi, penilaian menggabungkan latihan seperti estimasi, peninjauan, dan pemeriksaan untuk memutuskan apakah pekerjaan dan tujuan memenuhi prasyarat dan standar untuk pengakuan item. Penilaian juga disebut survey, item audit, review.

j. Kontrol Gelar

Change Control Framework, sebuah metodologi dimana tingkat aktivitas dan item dapat diubah. Kerangka kerja ini menggabungkan dokumentasi, kerangka kerja pemosisian global, dan tingkat dukungan yang diperlukan untuk menyetujui perubahan. Kerangka kerja ini digabungkan dengan semua kerangka kerja data eksekutif untuk mengontrol perluasan usaha. Ketika tugas diawasi berdasarkan kesepakatan, kerangka kontrol perubahan juga mengikuti dengan semua kondisi kesepakatan terkait. Belajar sebagai Kerangka. Kerangka kerja dapat dicirikan sebagai:

Asosiasi antar segmen dalam substansi atau keseluruhan untuk dicapai tujuan biasa. Segmen ini bekerja secara sinergis work untuk mencapai suatu tujuan. Kerangka adalah komponen yang sama sekali tidak berhubungan terkait, yang membutuhkan masukan, mengubah kontribusi ke hasil diberikan karena persiapan pada iklim. Kerangka kerja juga membutuhkan kontrol dan kritik (kritik).

Jadi pendekatan kerangka kerja memahami bahwa interaksi belajar adalah pandangan dasar bahwa pikirkan tentang kerangka kerja menyatukan seluruh dengan bagian-bagian yang bekerja sama. Ketentuan mendasar adalah upaya untuk membuat gerakan dan langkah yang terkoordinasi sedikit demi sedikit untuk sampai pada tujuan yang telah diilustrasikan.

Kerangka Pembelajaran adalah komponen yang saling berhubungan bekerja dalam kolaborasi, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan menjadi beberapa jenisnya antara lain: Belajar di kelas (dekat dan pribadi), Belajar dengan memanfaatkan radio dan transmisi, Pembelajaran



gratis dengan memanfaatkan paket materi yang ditampilkan pada kerangka penjemputan jarak jauh,) Belajar online, latihan belajar di fasilitas penelitian dan studio, lokakarya, konferensi, dan kontemplasi lapangan (field belajar) dan Belajar dengan memanfaatkan PC (penglihatan dan suara) dan obrolan video.

Bagian kerangka kerja pembelajaran berkomunikasi satu sama lain di College antara lain: siswa, tujuan, teknik, media, prosedur pembelajaran, penilaian, pengecekan dan masukan.

### **3. RPL dan Disiplin Rekayasa Perangkat Lunak**

Disiplin rekayasa perangkat lunak (Software engineering) muncul ke dunia pada pertengahan 1940-an yang merupakan rekonsiliasi hipotesis perhitungan, rasional numerik dan pengungkapan pendekatan untuk menyimpan program secara elektronik di PC. Sejak saat itu rekayasa perangkat lunak telah mengalami kemajuan yang konsisten sehingga derajatnya semakin jauh jangkauannya.

Luasnya informasi dalam rekayasa perangkat lunak secara teratur digambarkan sebagai penyelidikan yang tepat dari siklus algoritmik yang memperjelas dan mengubah data. Termasuk di sini adalah hipotesis, penyelidikan, rencana, efektivitas, aplikasi dan aplikasi. Ada beberapa model kumpulan subbidang ilmu dalam disiplin ilmu rekayasa perangkat lunak.

RPL merupakan sub bidang rekayasa perangkat lunak yang identik dengan sub bidang lainnya. Sementara itu, seperti yang ditunjukkan oleh ACM (Relationship for Figuring Apparatus), RPL penting untuk Segmen D (Pemrograman). Meskipun terlihat mandiri, namun dalam penerapannya subbidang RPL secara konsisten membutuhkan bantuan dari subbidang lainnya, khususnya subbidang Perhitungan dan Konstruksi Informasi, Dialek Pemrograman, Dataset, Kerangka Kerja dan Organisasi, serta Subbidang Kerangka Data.

#### **a. RPL dan Disiplin yang Berbeda**

Cakupan perluasannya yang sangat luas, membuat RPL diidentikkan dengan disiplin ilmu yang berbeda. Tidak hanya dengan sub-bidang dalam disiplin rekayasa perangkat lunak namun dengan beberapa pengajaran yang berbeda di luar rekayasa perangkat lunak. Keterkaitan antara RPL dan ilmu

yang berbeda dapat dilihat Disiplin eksekutif menggabungkan pembukuan, keuangan, promosi, tugas dewan, masalah keuangan, penyelidikan kuantitatif, aset manusia dewan, strategi dan sistem bisnis.

Bidang usaha para eksekutif menggabungkan segala sesuatu yang terkait dengan proyek, misalnya, ruang lingkup proyek, rencana pengeluaran, tenaga kerja, kualitas, bahaya dewan, dan pemesanan tugas.

Bidang nilai eksekutif menggabungkan pengembangan kerangka kualitas, bahaya dan ketergantungan dewan, peningkatan kualitas, dan teknik kuantitatif.

Bidang ergonomi menyangkut hubungan (komunikasi) antara orang-orang dan bagian yang berbeda dalam kerangka PC.

Perancangan kerangka kerja mencakup hipotesis kerangka kerja, pengujian manfaat penghematan uang, demonstrasi, rekreasi, siklus bisnis, dan tugas.

b. Alat yang digunakan untuk membantu produksi

Proyek pemrograman beragam, dua di antaranya berbayar atau gratis. Pilihan perangkat lunak digunakan sebagai backing can undertaking sesuai dengan langkah-langkah usaha, standarnya adalah sebagai berikut:

- 1) Melihat ukuran tugas yang akan dilakukan dibuat, jika usaha tersebut langsung, kita tidak perlu menggunakan peralatan bantuan yang kompleks.
- 2) Sederhana untuk bekerja/mudah digunakan
- 3) Elemen yang ditawarkan cukup untuk usaha yang akan kita buat
- 4) Biaya yang tepat
- 5) Ada persiapan yang diidentifikasi dengan penggunaan peralatan/pemrograman
- 6) Ini adalah sumber terbuka.

Memprogram perangkat keras papan proyek Instrumen yang digunakan untuk membantu penciptaan proyek pemrograman yang berbeda, dua di antaranya berbayar atau gratis. Penentuan gadget akan digunakan sebagai penunjang usaha seperti yang ditunjukkan oleh langkah-langkah bisnis, standarnya adalah sebagai berikut:

- 1) Lihat ukuran usaha yang akan dilakukan dibuat, jika pekerjaan langsung, kita tidak perlu menggunakan perangkat keras bantuan yang kompleks.
- 2) Mudah dikerjakan/mudah digunakan
- 3) Komponen yang ditawarkan memadai untuk apa yang akan kita lakukan
- 4) Biaya yang akurat
- 5) Ada pengaturan terkait pemanfaatan gigi/pemrograman
- 6) Ini adalah sumber terbuka.

Ukuran tugasnya juga teratur dampak penentuan proyek pemrograman perangkat eksekutif.

Model-modelnya seperti berikut ini:

- 1) Tugas kecil

Tugas-tugas kecil umumnya dibuat dalam wilayah utilitarian. Tugas perangkat eksekutif biasanya harus memiliki kapasitas:

- a) Rencana tugas
- b) Jadwal Usaha
- c) Istilah tugas

Contoh instrumen pendukung yang dapat digunakan, Kemudahan pencapaian, Visi Usaha, dan super proyek.

- c. Proyek skala menengah

Tugas yang memerlukan koordinasi mengingat fakta bahwa terdiri dari beberapa unit utilitarian (para eksekutif, pendukung, pelanggan, dan direktur proyek). Usahakan perangkat papan biasanya perlu punya pekerjaan:

Tugas mengatur dan melakukan pemesanan

- 1) Rekreasi tugas
- 2) Penjadwalan ulang dan kemajuan dengan asumsi ada mengubah
- 3) Dapat membuat pengukur biaya dan waktu
- 4) Garis besar organisasi

- d. Multi Tugas

Usaha untuk lingkup dan kebutuhan yang sangat besar koordinasi beberapa sub-proyek memanfaatkan aset serupa. Instrumen Tugas yang biasanya harus dimiliki dewan kerja pada umumnya para eksekutif.

- 1) Konvensi dalam mengatur dan mengikuti.
- 2) Konsistensi dalam roll-up biaya.

- 3) Dapat membedakan bentrokan
- 4) aset (skala kebutuhan).

### **C. SOAL LATIHAN/TUGAS**

1. Apa yang dimaksud dengan kontrol ekstensi ?
2. Bagaimana cara struktur pelaporan yang baik dan benar ?
3. Sebutkan contoh Model Aplikasi Deformitas (DAM) ?
4. Apa yang dimaksud dengan bahaya statis ? berikan contohnya !
5. Apa yang dimaksud bahaya dinamis ? Berikan contohnya !

### **D. REFERENSI**

1. <https://docplayer.info/35068762-Resiko-perangkat-lunak-project-management-risk-analysis-and-management-kategori-resiko-1-kategori-resiko-2-resiko-teknis-1.html>
2. Sommerville, I. (2011). Software Engineering (9th ed.). Boston: Addison-Wesley.

## GLOSARIUM

Model Aplikasi Deformitas (DAM) digunakan untuk memberikan garis besar usia kesalahan dan lokasi selama rencana dasar Nitty gritty Plan and Coding. Dengan model ini, kita dapat membandingkan ukuran pengeluaran dan kesalahan, baik untuk audit maupun tanpa survei.

SQA Pendekatan administrasi kualitas inovasi pemrograman komputer yang sukses (teknik dan perangkat) Audit desain formal diterapkan pada seluruh ukuran pemrograman sistem pengujian bertingkat Kontrol dokumentasi pemrograman dan perubahan metodologi untuk menjamin kesesuaian dengan norma kemajuan pemrograman Memperkirakan komponen dan mengumumkan.

Change Control Framework sebuah metodologi dimana tingkat aktivitas dan item dapat diubah. Kerangka kerja ini menggabungkan dokumentasi, kerangka kerja pemosisian global, dan tingkat dukungan yang diperlukan untuk menyetujui perubahan.