

Nama : Hidayatullah

Kelas : SI Reguler 5A

NIM : 09031281924049

MK : Pemrograman Bergerak

MENGENAL METODE PROTOTYPE, METODE PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS MOBILE ANDROID

Dalam pengembangan sistem informasi, ada banyak sekali metode pengembangan yang dapat kita gunakan dalam mengembangkan suatu project sistem informasi. Aktivitas dalam mengembangkan suatu sistem informasi harus memilih metode pengembangan sistem yang sesuai dengan sistem yang akan dikembangkan.

Metodologi pengembangan sistem adalah suatu proses pengembangan sistem yang formal dan presisi yang mendefinisikan serangkaian aktivitas, metode, *best practices* dan *tools* yang terautomasi bagi para pengembang dan manajer proyek dalam rangka mengembangkan dan merawat sebagai keseluruhan sistem informasi atau *software*. Metode pengembangan sistem dapat diartikan juga sebuah cara teratur untuk merancang atau meningkatkan fungsi sebuah program agar pengguna lebih mudah dalam mengoperasikan komputer.

Dalam memilih metode pengembangan sistem, ada beberapa poin yang harus diperhatikan yaitu,

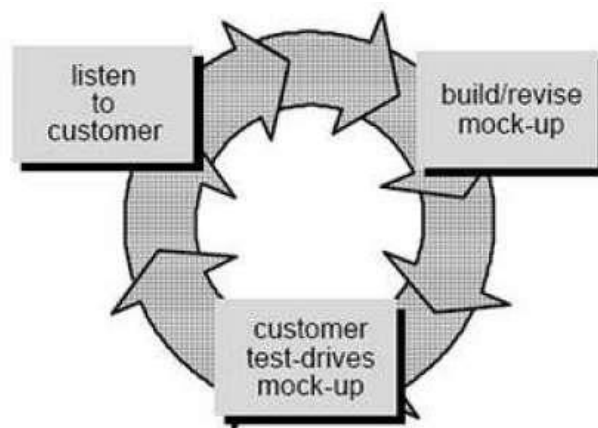
1. Metode pengembangan sistem disesuaikan dengan karakteristik pengguna user
2. Metode pengembangan sistem disesuaikan dengan SDM di dalam tim pengembangan sistem
3. Metode pengembangan sistem disesuaikan dengan karakteristik sistem itu sendiri

Ada banyak sekali metode pengembangan sistem yang dapat kita gunakan sebagai pedoman dalam project kita. Macam macamnya adalah,

1. Metode Waterfall
2. Metode Prototype
3. Metode Spiral
4. Metode RAD (Rapid Application Development)
5. Metode Agile
6. Metode Scrum

Namun pada saat ini kita akan membahas tentang metode prototype. Prototype artinya purwarupa. Istilah tersebut berarti model awal atau rancangan sementara yang masih membutuhkan berbagai penyesuaian sebelum dinyatakan telah memenuhi hasil yang diinginkan.

Metode prototype adalah metode pengembangan sistem informasi yang sangat cocok untuk mobile android. Karena metode prototype ini mengandalkan kecepatan dalam mendvelop dan juga dengan metode prototype langsung melibatkan pelanggan, sehingga kita sebagai developer dapat langsung meminta saran atau feedback dari pelanggan mengenai aplikasi yang sedang kita rancang dan dapat langsung melakukan penyesuaian. Oleh karena itu juga metode prototype juga disebut sebagai proses iterative dalam pengembangan sistem dimana kebutuhan diubah ke dalam sistem yang bekerja yang secara terus menerus diperbaiki melalui kerjasama antara pelanggan dan developer



Gambar Metode Prototype

Adapun tahapan metode prototype ini dimulai dengan pengumpulan informasi dari pelanggan ke tim pengembang. Lalu, tim akan merencanakan sistem dan mengerjakan purwarupa perangkat lunak. Hasilnya kemudian diserahkan kepada pelanggan untuk dievaluasi. Jika terdapat permasalahan, tim akan merevisi sistem tersebut hingga benar-benar sesuai dengan kebutuhan pelanggan.

Ketika revisi selesai dan telah diterima, berarti perangkat lunak telah siap diterjemahkan ke dalam perangkat keras. Kemudian, dilanjutkan dengan proses uji coba dan berbagai revisi sebelum mulai dapat digunakan.

Metode Prototype juga memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan.

Kelebihan

1. Prototype melibatkan pelanggan dalam analisa dan desain
2. Punya kemampuan menangkap requirement secara konkret
3. Digunakan untuk memperluas SDLC.

Kekurangan

1. Proses analisis dan perancangan terlalu singkat
2. Mengesampingkan alternatif pemecahan masalah
3. Biasanya kurang fleksibel dalam menghadapi perubahan
4. Prototype yang dihasilkan tidak selamanya mudah dirubah dan cepat selesai

Kunci dari metode prototype ini sendiri adalah komunikasi yang baik antara developer dengan pelanggan. Metode ini digunakan ketika pelanggan sebagai pemilik proyek tahu benar apa yang diinginkannya, tetapi tidak mengetahui cara mengaplikasikannya. Pelanggan harus menyampaikan kebutuhannya secara jelas. Sementara pengembang juga diharapkan mampu menerjemahkan informasi tersebut agar dapat menghasilkan perangkat lunak yang sesuai. Jika tidak, *prototype* ini tidak akan menjadi metode yang efektif.

Absensi Kehadiran Kuliah Umum Hidayatullah :

Zoom Meeting You are viewing Didi Rosiyadi's screen View Options

Hidayatullah 0903128... Didi Rosiyadi Laboratorium Fasilkom Mgs. Afriyan Firdaus Ridho Pangestu

Participants (50)

Find a participant

Hidayatullah 09031281924... (Me) Laboratorium Fasilko... (Host) Didi Rosiyadi Al Rizka Frizia Althof Gerald Anggun Kurniawan Anisa Gustiara Annisa Salsabila Ariska Atio sitanggang Aurel Adelia Deden Dian Apriani Dwi Ilmi Kayana Farhan

Hubungan Hirarki Subsystem

Jalinan antar subsistem

Unmute Start Video Participants 50 Chat Share Screen Record Reactions Leave

Zoom Meeting You are viewing Didi Rosiyadi's screen View Options

Hidayatullah 0903128... Didi Rosiyadi Bintang Muhammad ... Fahlevi Dwi Yauma Ha... Malyudin Deden

Recording

Sistem Informasi

Suatu sistem yang menerima data dari lingkungannya (*input*) dan melakukan manipulasi data (*process*) untuk menghasilkan informasi(*output*).

- Informasi adalah Data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam mengambil keputusan saat ini atau mendatang . (Davis G.B, 1999)
- Informasi adalah data yang telah diproses atau data yang memiliki arti. (McLeod R, 1992)

Unmute Start Video Participants 113 Chat Share Screen Record Reactions Leave