

Nama : Wornandes Michel Sinaga
NIM : 165150201111190
Kelas : Rekayasa & Manajemen Kebutuhan – F

Tugas 2

Kelebihan dan kekurangan masing-masing tahapan requirement gathering.

1. Interview Customer

Kelebihan :

- Pewawancara dapat mengukur respon melalui pertanyaan dan menyesuaikannya sesuai situasi yang terjadi.
- Baik untuk permasalahan yang tidak terstruktur.
- Menunjukkan kesan interviewer secara pribadi.
- Memunculkan respons yang tinggi sejak penyusunan pertemuan.

Kekurangan :

- Membutuhkan waktu dan biaya yang tidak sedikit.
- Membutuhkan pelatihan dan pengalaman khusus untuk menjadi pewawancara yang berkompeten.

2. Conducting Focus Group

Kelebihan :

- Kelompok fokus memulai proses kreatif selama sesi dan mempengaruhi seluruh proses desain dengan ide, saran, dan persepsi ke depan, yang sering melampaui sumber daya dan kemungkinan untuk realisasi
- Kelompok fokus memberikan data tentang konteks penggunaan produk yang tidak dapat diperoleh dengan survei atau wawancara individu
- Pertukaran gagasan, persepsi, dan pengalaman yang intens di antara para peserta mengarah pada hasil yang integratif

Kekurangan :

- Memoderasi grup fokus tanpa pengetahuan khusus tentang domain yang relevan dapat menyebabkan masalah karena kurangnya pemahaman yang mendalam
- Membutuhkan biaya yang cukup mahal.

3. Circulating Questionnaires

Kelebihan :

- Murah dan cepat dari pada interviews.
- Memudahkan untuk mendapatkan hasil masukan dari end-user yang berada pada tempat yang berbeda-beda atau jauh dari pewawancara.
- Bisa digunakan untuk menghasilkan masukan dari ratusan , ribuan atau lebih end-user

- Tidak membutuhkan investigator yang terlatih (hanya satu ahli yang dibutuhkan untuk mendesain kuesioner untuk end-user yang terpilih).
- Mudah untuk mensintesis hasil sejak pembuatan kuesioner.
- Dengan mudah dapat meminimalkan biaya untuk semua end-user.

Kekurangan :

- Tidak dapat membuat pertanyaan yang spesifik bagi end-user.
- Analisis melibatkan kesan sehingga tidak dapat menampilkan pribadi end-user.
- Tanggapan yang rendah karena tidak adanya dorongan yang kuat untuk mengembalikan kuesioner.
- Tidak dapat menyesuaikan pertanyaan ke end-user secara spesifik.

4. Demonstrating Prototype

Kelebihan :

- Adanya komunikasi yang baik antara pengembang dan end-user.
- Pengembang dapat bekerja lebih baik dalam menentukan kebutuhan end-user.
- End-user berperan aktif dalam pengembangan system.
- Penerapan menjadi lebih mudah karena end-user mengetahui apa yang diharapkannya.

Kekurangan :

- Prototype biasanya kurang fleksible dalam menghadapi perubahan
- Prototype yang dihasilkan tidak selamanya mudah dirubah
- Prototyping bergantung pada interaksi pengguna dan tidak dapat digunakan sebagai metode pengumpulan persyaratan sendiri.
- Pelanggan dapat menjadi tidak sabar karena mereka melihat prototipe yang lengkap, tetapi tidak akan mengerti mengapa sistem yang sudah selesai membutuhkan waktu lama untuk diselesaikan.