



Kuliah

***Rekayasa Perangkat Lunak
(Software Engineering)***

Bagian 1

***Software Engineering: A Practitioner's
Approach, 6/e***

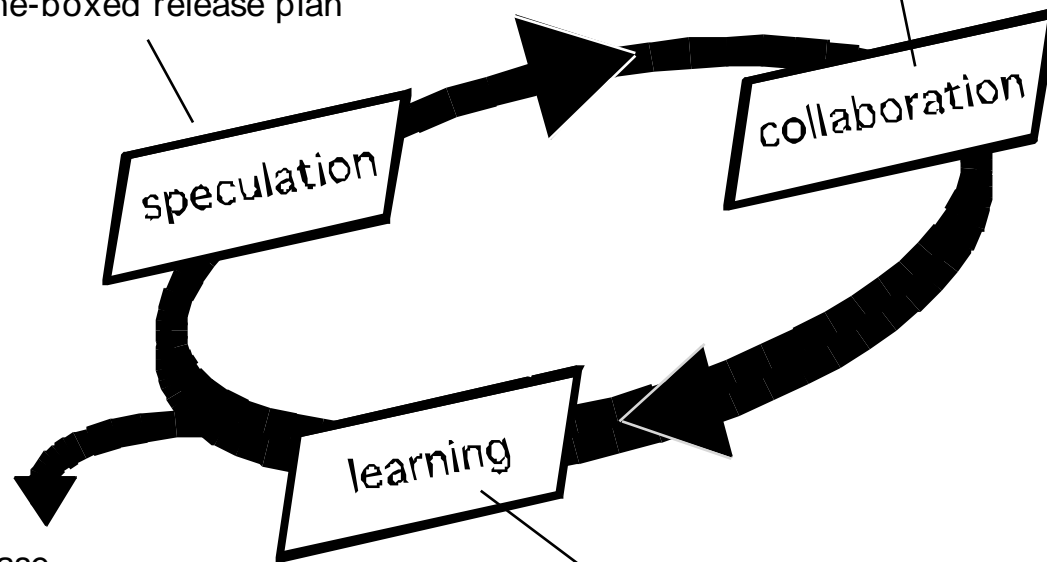
**Chapter 4
Pengembangan PL**

Adaptive Software Development



adaptive cycle planning
uses mission statement
project constraints
basic requirements
time-boxed release plan

Requirements gathering
JAD
mini-specs



Release

software increment
adjustments for subsequent cycles

components implemented/ tested
focus groups for feedback
formal technical reviews
post mortems

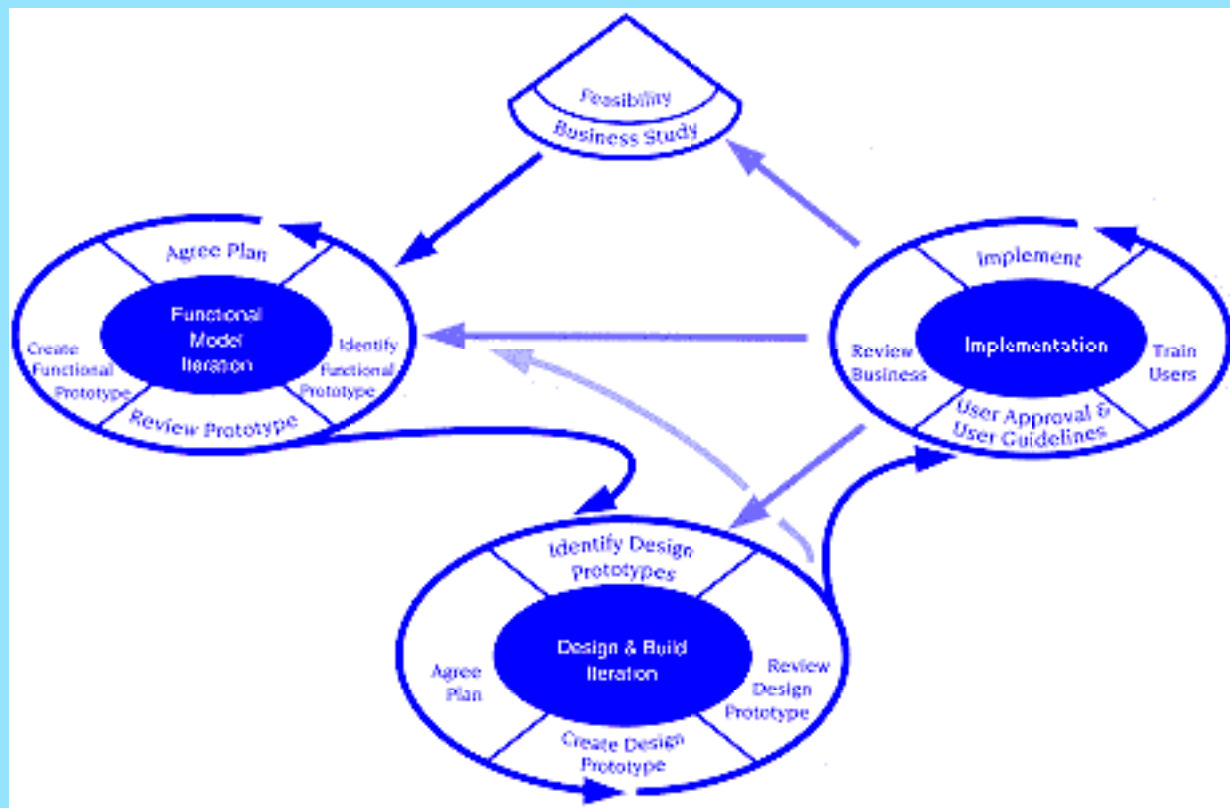
Metode Pengembangan Sistem Dinamis (Dynamic Systems Development Method)



- Dipromosikan oleh konsorsium DSDM (www.dsdm.org)
- DSDM—karakter yang membedakan
 - Mirip dalam banyak dengan XP dan/atau ASD
 - Sembilan prinsip-prinsip panduan :
 - Pelibatan user secara aktif adalah keharusan.
 - Tim DSDM harus diberdayakan untuk mengambil keputusan.
 - Fokus pada penyajian produk sesering mungkin.
 - Penerimaan dari tujuan bisnis adalah kriteria esensial untuk penerimaan penyajian.
 - Pengembangan bertahap dan berulang dibutuhkan untuk fokus pada solusi bisnis yang akurat.
 - Semua perubahan selaman pengembangan dapat dibalik.
 - Kebutuhan adalah dasar pada level tinggi
 - Pengujian terintegrasi dalam siklus kehidupan.



Dynamic Systems Development Method



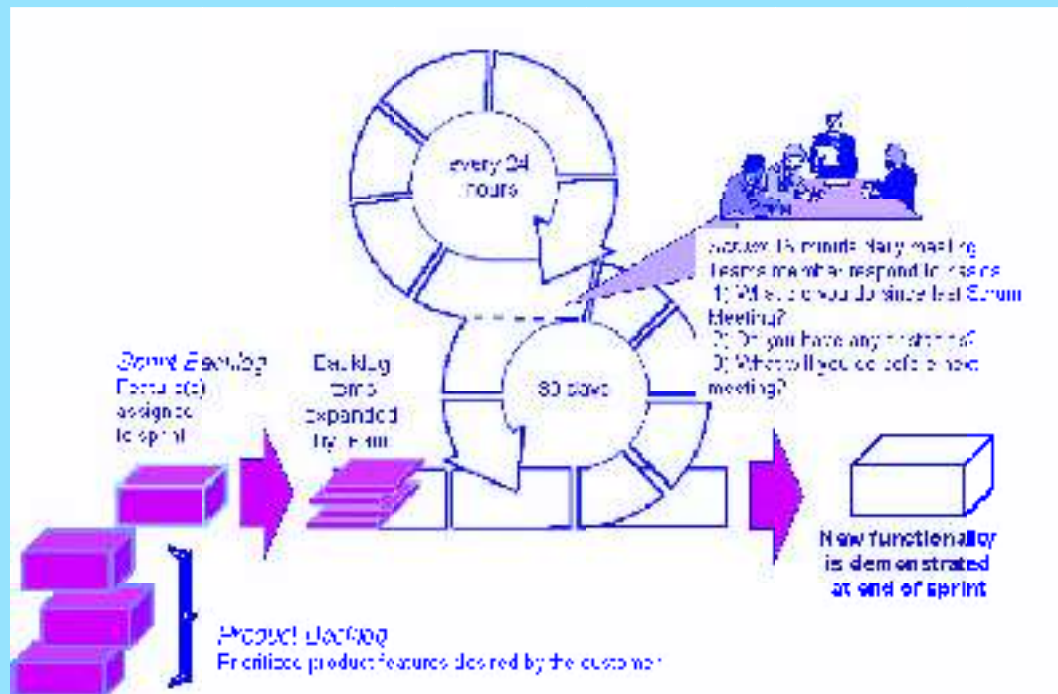
DSDM Life Cycle (with permission of the DSDM consortium)



Scrum

- Diusulkan oleh Schwaber dan Beedle
- Scrum—Karakter yang membedakan
 - Kerja pengembangan dipartisi menjadi “paket”
 - Pengujian dan dokumentasi berjalan seiring dengan konstruksi produk
 - Kerja terjadi dalam “Sprint” dan diturunkan dari “backlog” kebutuhan yang ada
 - Pertemuan sangat pendek dan beberapa kali diadalah tanpa kursi
 - “Demo” ditunjukkan pada konsumen dengan alokasi time-box

Scrum



Scrum Process Flow (used with permission)



Crystal

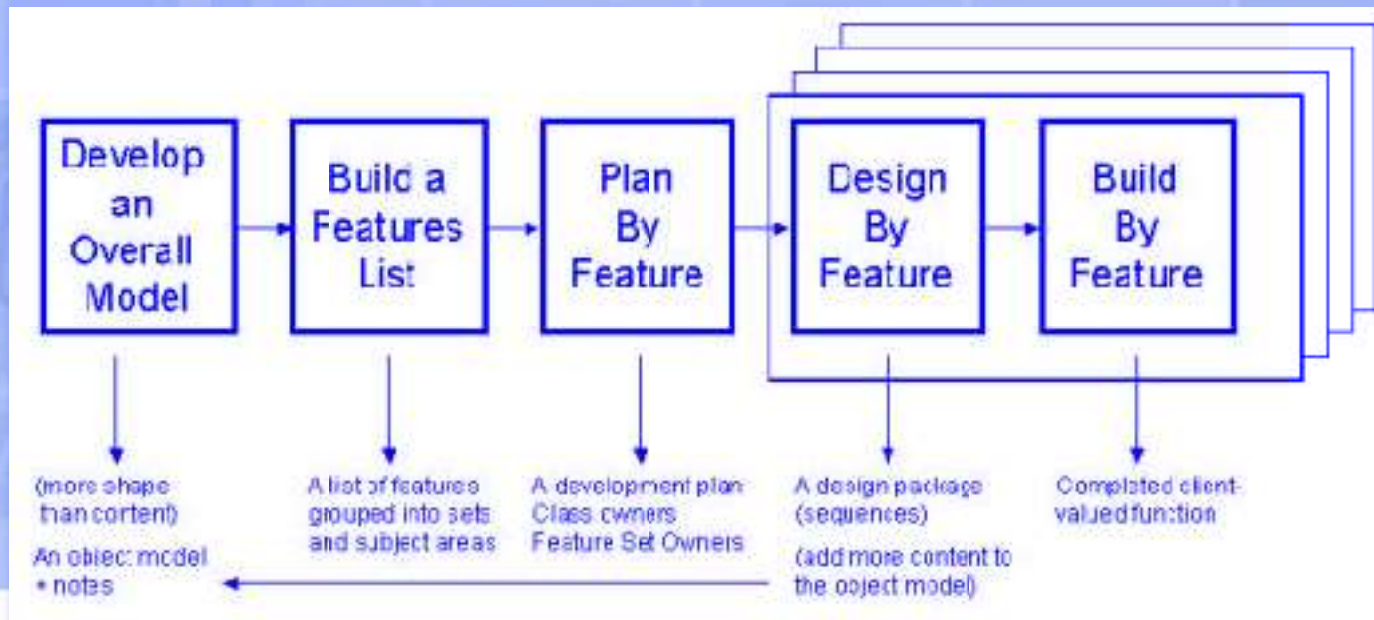
- Diusulkan Cockburn dan Highsmith
- Crystal—karakter yang membedakan
 - Secara aktual sebuah model proses keluarga yang memungkinkan manuver berdasar karakteristik permasalahan
 - Komunikasi tatap muka ditekankan
 - Menyarankan penggunaan workshop refleksi untuk review kebiasaan kerja tim

Feature Driven Development



- Diusulkan oleh Peter Coad et al
- FDD—karakter yang membedakan
 - Penekanan pada definisi “features”
 - a *feature* “is a client-valued function that can be implemented in two weeks or less.”
 - Menggunakan template feature
 - **<action> the <result> <by | for | of | to> a(n) <object>**
 - Daftar feature dibuat dan “perencanaan berdasar “feature” dilakukan
 - Desain dan konstruksi bergabung dalam FDD

Feature Driven Development



Reprinted with permission of Peter Coad

Agile Modeling

- Diusulkan oleh Scott Ambler
- Menyarankan prinsip2x agile modeling
 - Model dengan sebuah tujuan
 - Menggunakan banyak model
 - Isi lebih penting dari representasi
 - Mengetahui model dan tool yang digunakan untuk membuatnya
 - Beradaptasi secara lokal