



Kuliah

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

Bagian 2

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

**Chapter 6
Rekayasa Sistem**

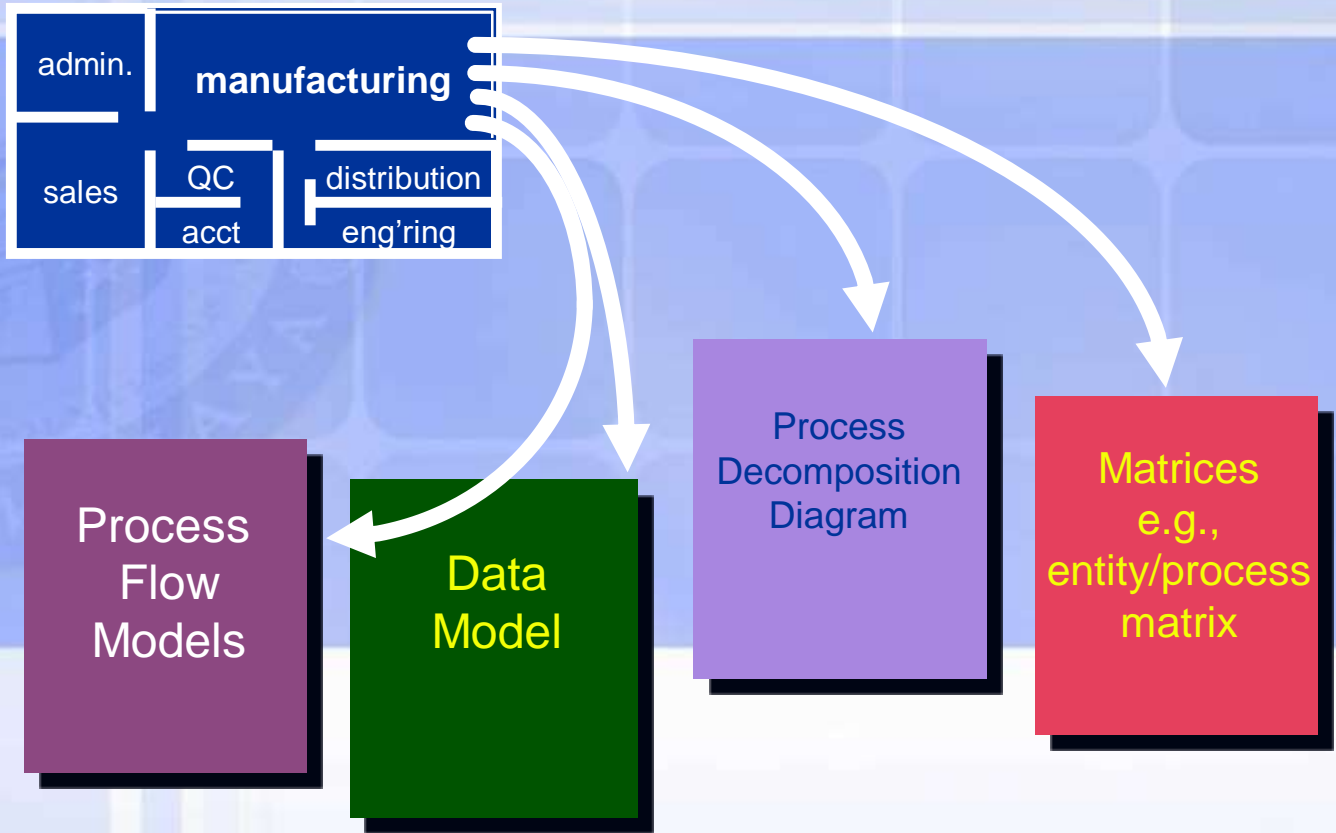
Business Area Analysis



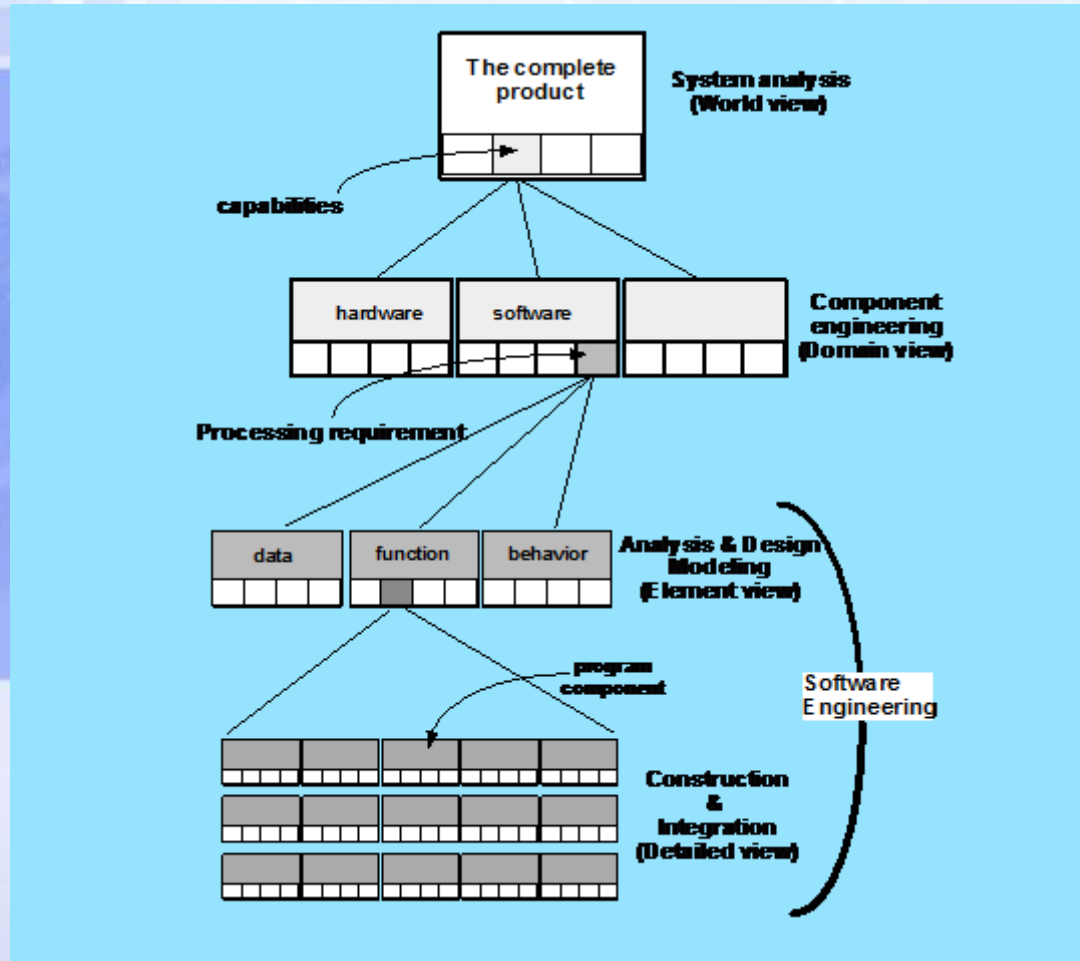
- Menemukan “pengelompokan fungsi dan data bisnis yang secara natural kohesif” (Martin)
- Melakukan aktivitas yang banyak sama dengan ISP, tetapi lingkupnya lebih dekat ke area bisnis individual
- Mengenali sistem informasi yang telah ada sebelumnya/menentukan kompatibilitas dengan model ISP baru
 - Menentukan sistem yang bermasalah
 - Menemukan sistem yang tidak kompatibel dengan model informasi baru
 - Mulai membuat prioritas re-engineering



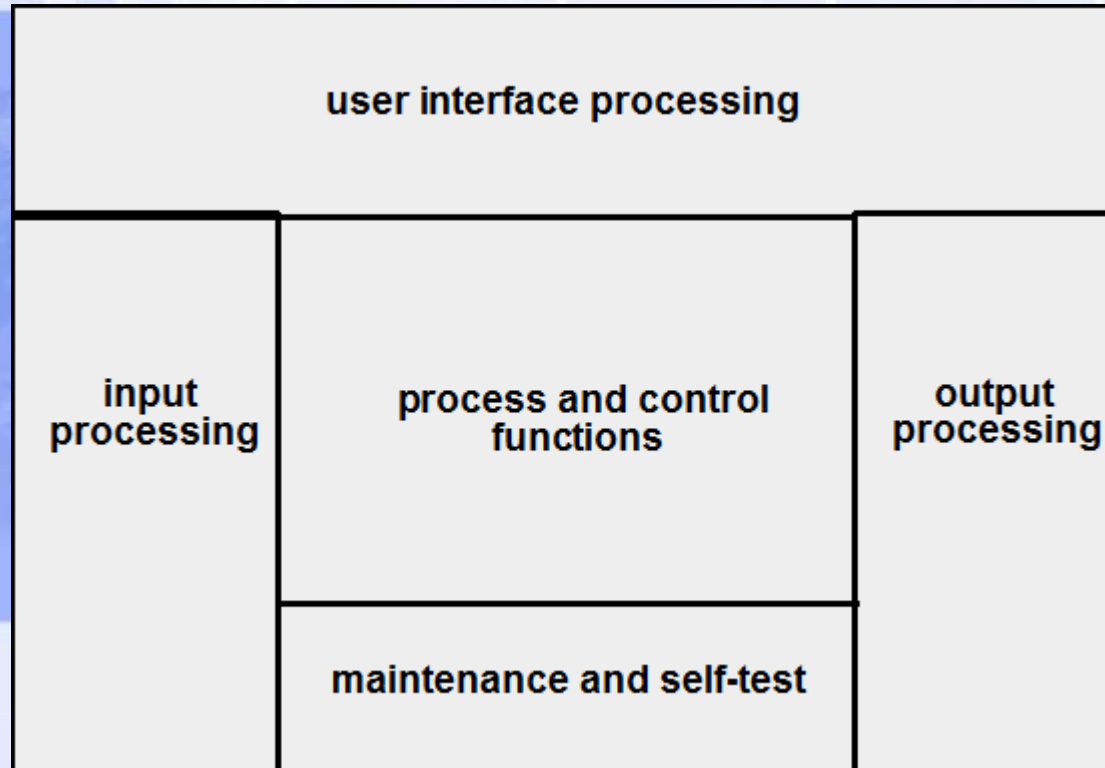
Proses BAA



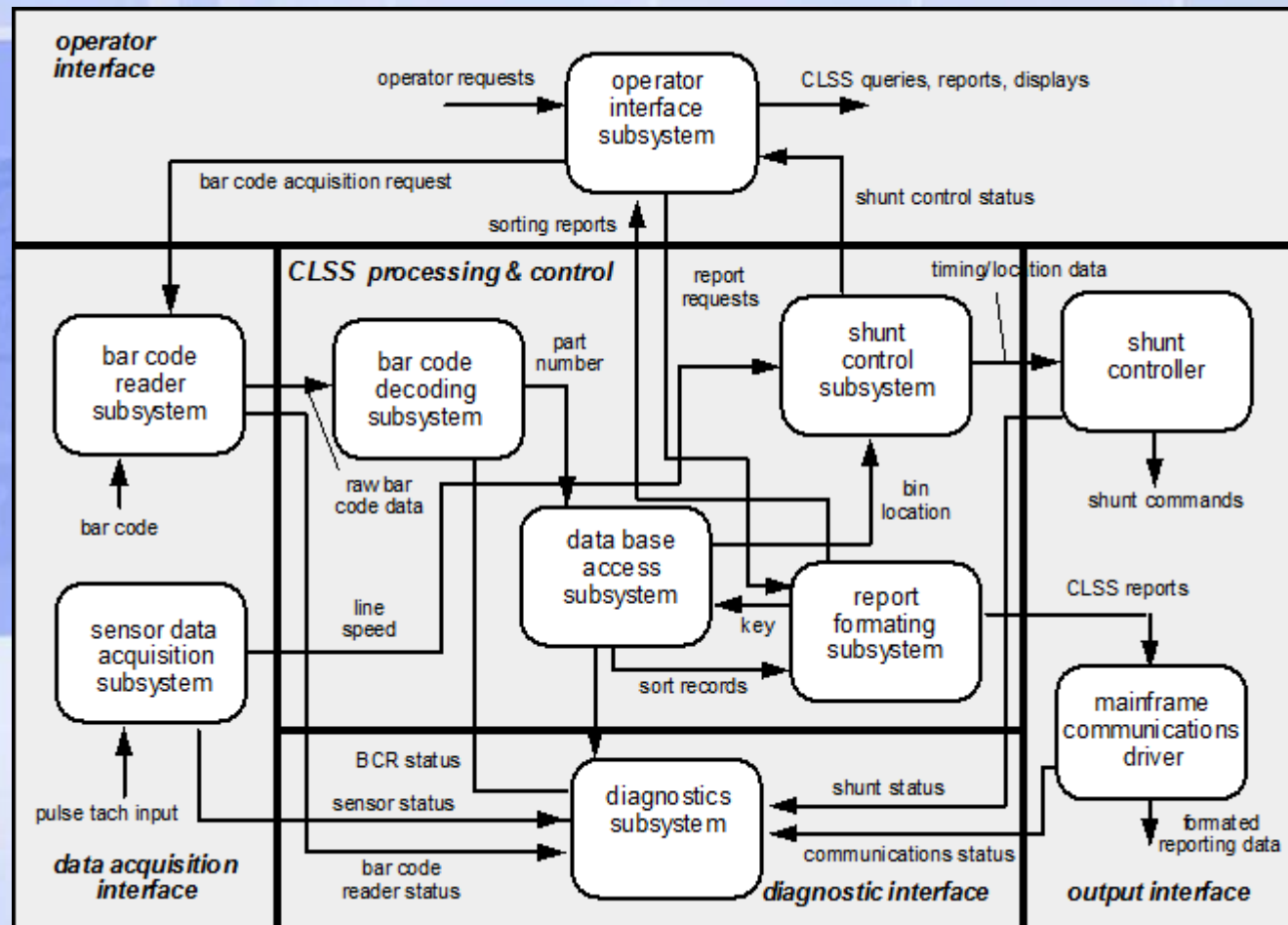
Rekayasa Produk



Template Arsitektur Produk



Architecture Flow Diagram



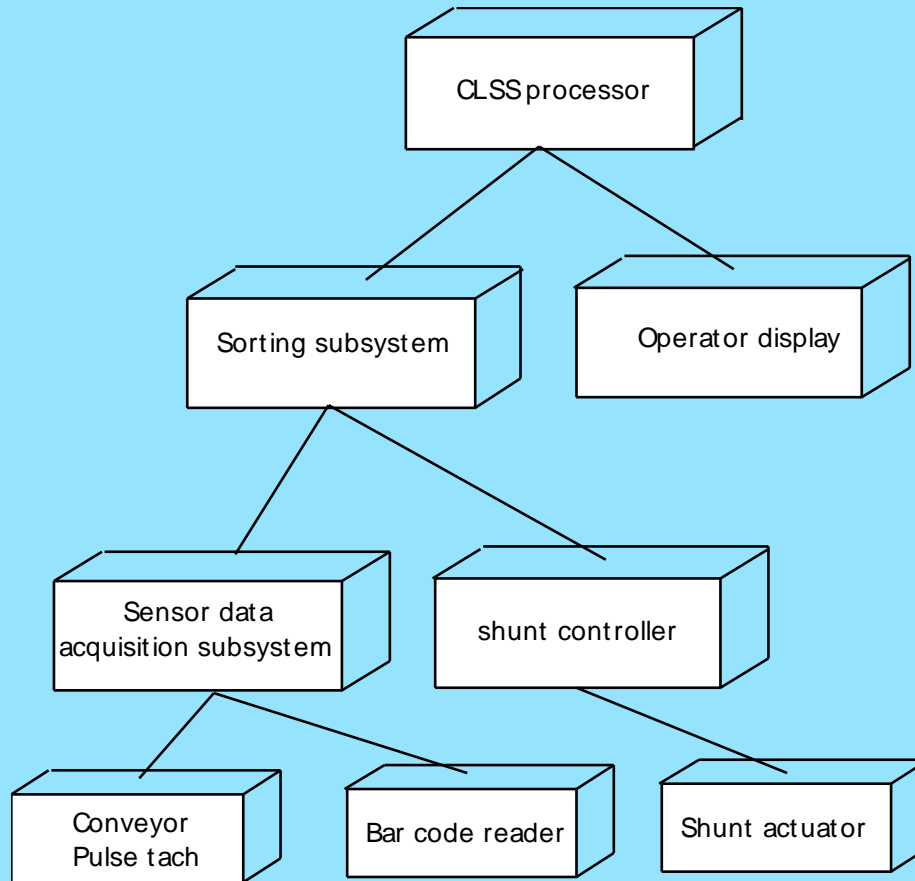


Pemodelan Sistem dengan UML

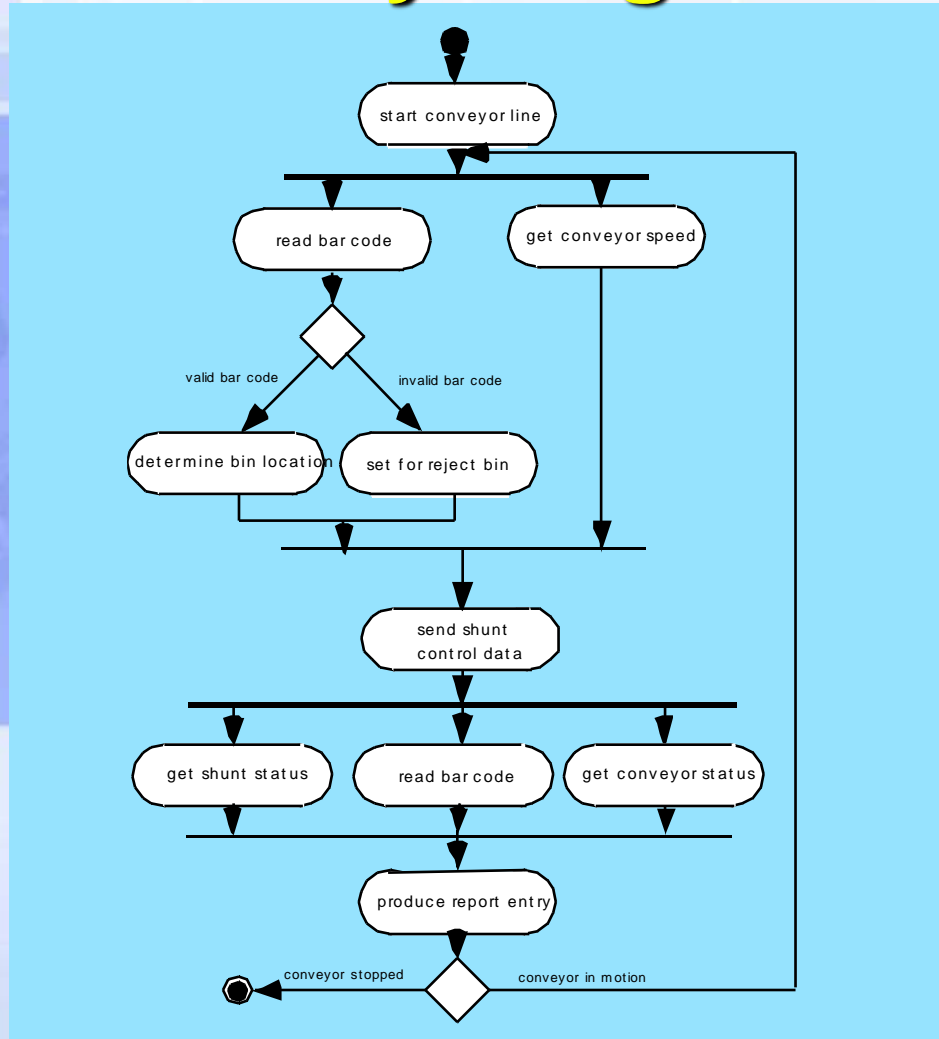
- **Deployment diagrams**
 - Setiap box 3D menggambarkan elemen perangkat keras yang merupakan bagian arsitektur fisik dari sistem
- **Activity diagrams**
 - Menampilkan aspek prosedural dari elemen sistem
- **Class diagrams**
 - Menampilkan elemen tingkat sistem dalam hal data yang menjelaskan elemen dan operasi yang memanipulasi data tersebut

These and other UML models will be discussed later

Deployment Diagram



Activity Diagram



Class Diagram

