
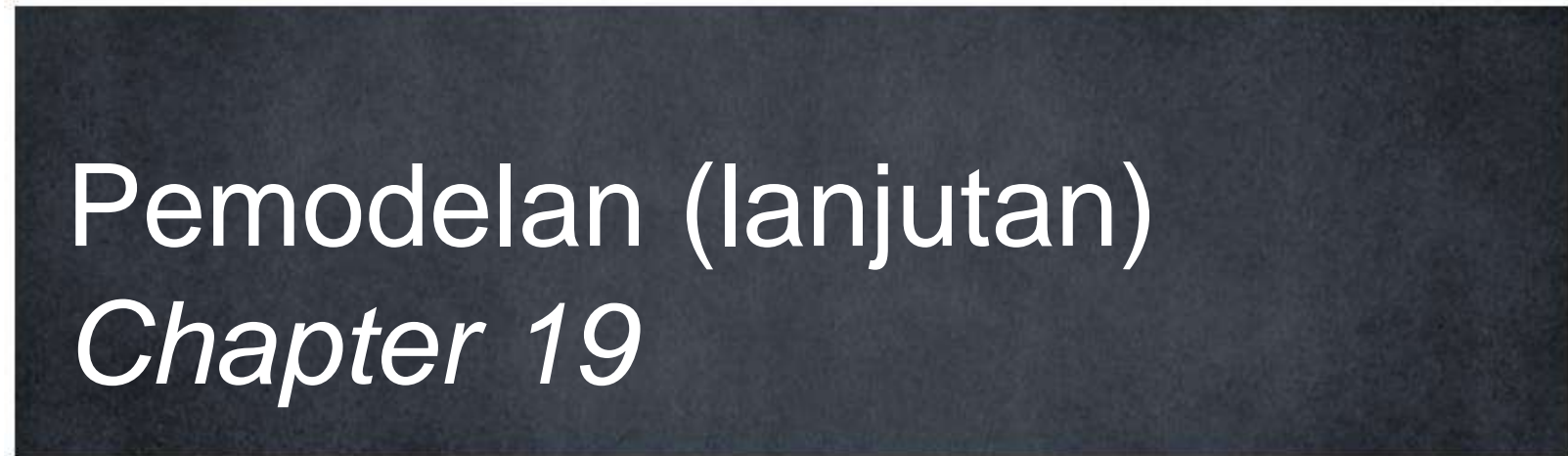




REKAYASA PERANGKAT LUNAK



# Pemodelan (lanjutan)

## *Chapter 19*



## **PRINSIP-PRINSIP YANG MEMANDU SETIAP AKTIVITAS KERANGKA KERJA**

Dalam banyak kasus, prinsip-prinsip didiskusikan untuk masing-masing aktivitas kerangka kerja merupakan pendefinisian lebih lanjut dari prinsip-prinsip.

## 3.1 Prinsip-prinsip komunikasi

Komunikasi yang efektif sesungguhnya merupakan aktifitas paling menantang yang selalu dihadapi. Prinsip-prinsip komunikasi yang diterapkan antara lain:

1. Dengarkan

2. Persiapan sebelum komunikasi

Lakukan penelitian sederhana untuk memahami jargon-jargon yang sesuai dengan ranah bisnis calon lawan bicara

3. Fasilitator aktivitas komunikasi

Hal yang dilakukan diantaranya lakukan percakapan selalu pada arah yang produktif, jadilah perantara jika konflik terjadi, pastikan prinsip-prinsip komunikasi yang lain diikuti.

4. Komunikasi dengan tatap muka adalah yang terbaik.

5. Pencatatan dan dokumentasi

6. Kerjasama

7. Lakukan modularisasi pembahasan

8. Gambaran untuk sesuatu yang belum jelas

9. Pembuatan kesepakatan

10. Negosiasi

## 3.2 Prinsip-prinsip Perencanaan

---

Aktivitas ini sesungguhnya merupakan sejumlah praktik manajemen dan teknis yang memungkinkan tim PL untuk mendefinisikan suatu peta jalan (roadmap) yang pada gilirannya memungkinkan tim PL mencapai tujuan-tujuan yang bersifat strategik dan taktis

Prinsip-prinsip dari perencanaan diantaranya :

1. Memahami lingkup proyek
2. Memahami stakeholder pada aktivitas perencanaan
3. Pemahaman bahwa perencanaan bersifat iterative
4. Melakukan prakiraan berdasarkan apa yang kita mengerti
5. Pertimbangkan resiko saat kita mendefinisikan perencanaan
6. Bersikap realistis
7. Sesuaikan granularitas saat pendefinisian perencanaan
8. Defenisikan hal-hal yang berkaitan dengan kualitas
9. Pendeskripsian cara mengakomodasi perubahan
10. Pelacakan terhadap perencanaan dan buat penyesuaian.

### 3.3 Prinsip-prinsip pemodelan

---


Dalam pekerjaan RPL, dua jenis model dapat dibuat yaitu model-model yang berkaitan dengan spesifikasi kebutuhan dan model yang berkaitan dengan perancangan yang mengarah keimplementasi berikutnya.

ranah spesifikasi kebutuhan pengguna yaitu :

- Ranah informasi
- Ranah informasi
- Ranah fungsional
- Ranah perilaku




Prinsip-prinsip pemodelan adalah :

1. Tujuan utama tim adalah pengembangan PL
  2. Tidak membuat model yang terlalu banyak
  3. Berusahalah membuat model sederhana
  4. Pengembangan model sedemikian rupa
  5. Penetapan kegunaan eksplisit untuk masing-masing model
  6. Adaptasi perubahan
  7. Pengembangan yang bermanfaat
  8. Tidak kaku
  9. Pertimbangan ulang
  10. Dapatkan umpan balik sesegera mungkin
- 



Prinsip-prinsip pemodelan spesifikasi kebutuhan :

1. Ranah informasi dari suatu permasalahan harus ditampilkan
  2. Fungsi yang dilakukan PL harus didefinisikan
  3. Persentasi untuk kejadian-kejadian yang bersifat eksternal
  4. Model yang menjelaskan informasi, fungsi, dan perilaku harus dipisahkan dan digambarkan dalam bentuk hierarki.
  5. Sifat esensial menuju rincian implementasi
- 

Prinsip-prinsip pemodelan rancangan :

1. Rancangan harus bias dilacak balik kemodel spesifikasi kebutuhan
2. Mempertimbangkan arsitektur system/perangkat lunak yang akan dikembangkan
3. Perancangan data sama pentingnya dengan perancangan dengan fungsi-fungsi pemrosesan
4. Antarmuka harus dirancang secara hati-hati
5. Antarmuka dibuat dengan menekankan kemudahan penggunaannya.
6. Perancangan sebaiknya mandiri secara fungsional
7. Komponen-komponen memiliki sifat saling tidak tergantung antara satu dan yang lain
8. Reprerentasi rancangan dapat dipahami dengan mudah
9. Pengembangan secara iterative.

### 3.4 Prinsip-prinsip konstruksi

Aktivitas konstruksi mencakup didalamnya sejumlah penulisan kode dan pengujiannya hingga PL siap dikirim kepada pelanggan dan para pengguna akhir.

Prinsip-prinsip dan konsep-konsep yang mendasari adalah :

1. Prinsip persiapan
2. Prinsip-prinsip pemrograman
3. Prinsip-prinsip validasi
4. Prinsip pengujian



# Questions & Discussion

