

SKPL-W-xx

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

<Nama Perangkat Lunak>

untuk:

<Nama User>


Dipersiapkan oleh:

<Nomor Grup & Anggota>

Program Studi Teknik Informatika

FIK - UDINUS

Jl. Imam Bonjol No. 207 Semarang

	Program Studi Teknik Informatika FIK – UDINUS	Nomor Dokumen		Halaman
		SKPL-W-xx <i><xx:no grp></i>		<i><#>/<jml #</i>
		Revisi	<i><nomor revisi></i>	<i>Tgl: <isi tanggal></i>

Daftar Isi

1. Pendahuluan	3
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen.....	3
1.2 Lingkup Masalah	3
1.3 Definisi, Istilah dan Singkatan.....	3
1.4 Aturan Penomoran	3
1.5 Referensi.....	3
1.6 Deskripsi umum Dokumen (Ikhtisar).....	3
2 Deskripsi Umum Perangkat Lunak.....	4
2.1 Deskripsi Umum Sistem.....	4
2.2 Karakteristik Pengguna	4
2.3 Batasan	4
2.4 Lingkungan Operasi	4
3 Deskripsi Kebutuhan.....	5
3.1 Kebutuhan Antarmuka Eksternal.....	5
3.1.1 Antarmuka pemakai	5
3.1.2 Antarmuka Perangkat Keras	5
3.1.3 Antarmuka Perangkat Lunak	5
3.1.4 Antarmuka Komunikasi.....	5
3.2 Kebutuhan Fungsional.....	5
3.3 Model Use Case	5
3.3.1 Diagram Use Case	5
3.3.2 Definisi Actor.....	5
3.3.3 Definisi Use Case	6
3.3.4 Skenario Use Case.....	6
3.4 Kebutuhan Non Fungsional.....	6
3.5 Batasan Perancangan.....	7
3.6 Kerunutan (traceability)	7
3.6.1 Kebutuhan Fungsional vs Use Case	7
3.7 Ringkasan Kebutuhan	7
3.7.1 Kebutuhan Fungsional.....	7
3.7.2 Kebutuhan Non Fungsional	7

Setelah Daftar Isi Boleh ada Daftar Tabel dan Daftar Gambar

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Tuliskan dengan ringkas tujuan dokumen SKPL ini dibuat, dan digunakan oleh siapa.

1.2 Lingkup Masalah

Tuliskan dengan ringkas nama aplikasi dan deskripsinya. Maksimal 1 paragraf

1.3 Definisi, Istilah dan Singkatan

Semua definisi dan singkatan yang digunakan dalam dokumen ini dan penjelasannya

1.4 Aturan Penomoran

Tuliskan jika anda memakai aturan penomoran

1.5 Referensi

Dokumentasi PL yang dirujuk oleh dokumen ini.

Buku, Panduan, Dokumentasi lain yang dipakai dalam pengembangan PL ini.

1.6 Deskripsi umum Dokumen (Ikhtisar)

Tuliskan sistematika pembahasan dokumen SKPL ini.

2 Deskripsi Umum Perangkat Lunak

2.1 Deskripsi Umum Sistem

Tuliskan overview P/L, dalam bentuk gambar dan narasi yang dapat memberikan gambaran tentang aplikasi dan konteksnya, yaitu hubungannya dengan dunia luar (gambar yang mirip dengan diagram konteks, tetapi dengan notasi yang lebih mudah dimengerti orang awam).

2.2 Karakteristik Pengguna

Minimal sebuah tabel dengan Kolom : Pengguna, Pekerjaan, Hak Akses. Kolom Hak Akses dihubungkan dengan Fungsi utama yang muncul pada Fungsi Produk

Kategori Pengguna	Tugas	Hak Akses ke aplikasi

2.3 Batasan

Batasan (jika ada), ketergantungan SW terhadap SW/HW/sistem lain (misalnya modul Konsolidasi baru dapat dijalankan ketika rekapitulasidata akuntansi dari Aplikasi AKUNT sudah dijalankan dan datanya dinyatakan OK oleh petugas

Batasan yang harus dipakai. Misalnya :

- harus memakai file data dari Sistem lain (sebutkan),
- harus memakai format data yang sama dengan sistem lain
- harus berfungsi multi platform (di Windows dan linux)

2.4 Lingkungan Operasi

Operating system, DBMS, ...

Aplikasi Client server ini akan berfungsi dengan spesifikasi :

Server : ???

Client : ????

OS :

DBMS :

3 Deskripsi Kebutuhan

3.1 Kebutuhan Antarmuka Eksternal

Hanya diisi jika P/L memerlukan fasilitas khusus .

3.1.1 Antarmuka pemakai

User interface untuk mengoperasikan Perangkat Lunak : keyboard, mouse

3.1.2 Antarmuka Perangkat Keras

Hanya diisi jika perlu perangkat keras khusus, misalnya CARD XXX, CABLE XYZ

3.1.3 Antarmuka Perangkat Lunak

Hanya diisi jika PL memakai interface (berupa PL), misalnya API Windows.

3.1.4 Antarmuka Komunikasi

Hanya diisi jika PL beroperasi di jaringan dan membutuhkan alat komunikasi khusus, misalnya RS232.

3.2 Kebutuhan Fungsional

Diawali dengan membuat daftar kebutuhan fungsional P/L, lengkap dengan ID dan penjelasan jika perlu. Bisa dibuat dalam bentuk tabel.

ID	Kebutuhan	Penjelasan

Pada subbab berikutnya, buatlah diagram konteks dan DFD level berikutnya.

3.3 Model Use Case

3.3.1 Diagram Use Case

Bagian ini diisi dengan diagram use case keseluruhan.

3.3.2 Definisi Actor

Bagian ini diisi dengan daftar actor dan deskripsi role untuk actor tersebut. Deskripsi role harus menjelaskan wewenang pada role tersebut dalam perangkat lunak. Bisa dibuat dalam bentuk tabel berikut:

No	Actor	Deskripsi
1	Guest	Actor dengan role ini mempunyai wewenang untuk melakukan registrasi serta melihat informasi-informasi yang sifatnya umum seperti profil perusahaan,

3.3.3 Definisi Use Case

Bagian ini diisi dengan daftar use case dan deskripsi singkat mengenai use case tersebut. Bisa dibuat dalam bentuk tabel berikut:

No	Use Case	Deskripsi
1	Melihat daftar produk	Sistem menampilkan daftar produk yang boleh dipilih untuk pengguna.

3.3.4 Skenario Use Case

Bagian ini diisi dengan skenario (*flow of event*) untuk beberapa use case utama, yang menggambarkan urutan interaksi actor dengan use case tersebut, dari awal sampai akhir.

Contoh:

Nama Use Case: Melihat daftar produk

Skenario:

Aksi Actor	Reaksi Sistem
<i>Skenario Normal</i>	
1. Memilih menu Daftar Produk	
	2. Menampilkan daftar produk dari basisdata ke layar
3. Menekan tombol navigasi (next, prev)	
	4. Me-refresh tampilan daftar produk
<i>Skenario Alternatif</i>	
1. Memilih menu Daftar Produk	
	2. Menampilkan pesan 'Tidak ada produk'

3.4 Kebutuhan Non Fungsional

Uraikan dengan ringkas kebutuhan non fungsional dalam tabel sebagai berikut. Isilah Kolom Kebutuhan dengan kalimat yang jelas dan kelak dapat dites untuk dipenuhi. ID adalah nomor kebutuhan yang harus ditelusuri pada saat test. Tuliskan N/A bila Not Applicable..

ID	Parameter	Kebutuhan
	Availability	
	Reliability	
	Ergonomy	
	Portability	
	Memory	
	Response time	
	Safety	N/A
	Security	
	Others 1: Bahasa komunikasi	Misalnya : semua tanya jawab harus dalam bahasa Indonesia
		Setiap layar harus mengandung logo PT Pos Indonesia

Catatan :

Availability : ketersediaan aplikasi, misalnya harus terus menerus beroperasi 7 hari perminggu, 24 jam per haritanpa gagal

Reliability : keandalan, misalnya tidak pernah boleh gagal(atau kegagalan yang ditolerir adalah ...%) sehingga harus dipikirkan fault tolerant architecture. Biasanya hanya perlu untuk Critical Application yang jika gagal akan berakibat fatal.

Ergonomy : kenyamanan pakai bagi pengguna

Portability : kemudahan untuk dibawa dan dioperasikan ke mesin/sistem operasi/platform yang lain

Memory : jika perhitungan kapasitas memori internal kritis (misalnya untuk SW yang harus dijadikan CHIPS dan ukurannya harus kecil

Response time : Batasan waktu yang harus dipenuhi. Sangat penting untuk aplikasi Real Time. Contoh:

“Aplikasi harus mampu menampilkan hasil dalam 4 detik”, atau “ATM harus menarik kembali kartu yang tidak diambil dalam waktu 3 menit”

Safety: yang menyangkut keselamatan manusia, misalnya untuk SW yang dipakai pada sistem kontrol di pabrik

Security : aspek keamanan yang harus dipenuhi.

3.5 Batasan Perancangan

Sebutkan batasan perancangan jika ada. Contoh : harus memakai library yang ada, harus memakai sepotong kode yang sudah pernah dikembangkan, harus memperhatikan hal-hal tertentu

3.6 Kerunutan (traceability)

Diisi dengan tabel yang berisi traceability dari hasil analisis. Gunanya untuk menilai apakah hasil analisis “runut” dan logik. Untuk sementara, baru didefinisikan Data-store versus E-R.

3.6.1 Kebutuhan Fungsional vs Use Case

Mapping kebutuhan fungsional dengan use case terkait

ID Kebutuhan Fungsional	ID Use Case Terkait

3.7 Ringkasan Kebutuhan

Bab ini berisi ringkasan semua kebutuhan. Kebutuhan ini mencerminkan semua hal yang harus dipenuhi, dan nantinya akan menjadi arahan untuk tahapan testing, karena pada dasarnya, semua kebutuhan harus dapat dites supaya dapat dibuktikan dipenuhi. Dibagi menjadi dua bagian: fungsional dan non fungsional.

3.7.1 Kebutuhan Fungsional

ID	Deskripsi

3.7.2 Kebutuhan Non Fungsional

ID	Deskripsi

ID	Deskripsi