

SPEKIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

(Judul Product)

Untuk :
(Target pengguna)

Disusun oleh :
nama(nim)

Program Studi Teknik S1-Rekayasa Perangkat Lunak

Telkom University

Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot,
Bandung, Jawa Barat 40257

	Program Jenjang S1 Rekayasa Perangkat Lunak	Nomor Dokumen	Halaman
		(No Dokumen)	(Jumlah halaman)
			Tanggal :

Daftar Isi

Bab I	4
Pendahuluan	4
1.1 Tujuan	4
1.2 Ruang Lingkup	4
1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan	4
1.4 Referensi	4
Bab II	5
Deskripsi Umum	5
2.1 Perspektif Produk	5
2.2 Fungsi Produk	5
2.3 Karakteristik Pengguna	5
2.4 Batasan	5
Bab III	6
Deskripsi Kebutuhan	6
3.1 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem	6
3.2 Kebutuhan Fungsional	6
3.2.1 Deskripsi Kebutuhan Fungsional	6
3.2.2 Fungsional Requirement	6
3.2.3 Non-Fungsional Requirement	6
Bab IV	7
Deskripsi Pemodelan	7
4.1 Use Case	7
4.2 Use Case Scenario	7
4.3 Activity Diagram	7
4.4 Sequence Diagram	7
4.5 Class Diagram	7
4.6 Statechart Diagram	7
4.7 Deployment/Component Diagram	7

Bab I

Pendahuluan

1.1 Tujuan

Bagian ini harus menunjukkan tujuan pembuatan SKPL secara umum. Uraikan pula pengguna dari dokumen SKPL ini dan dengan tujuan apa para pengguna tersebut menggunakan SKPL ini.

1.2 Ruang Lingkup

Bagian ini harus:

- Mengidentifikasi produk perangkat lunak yang dispesifikasi pada dokumen ini berdasarkan nama. Contoh, “MySoft Professional versi 2.3 for Windows”.
- Menjelaskan apa yang akan dilakukan dan tidak dilakukan (bila perlu) oleh perangkat lunak yang dispesifikasikan pada dokumen ini.
- Menjelaskan penerapan perangkat lunak yang dispesifikasi pada dokumen ini beserta manfaat, tujuan dan sasaran dari pembuatan perangkat lunak tersebut.
- Merujuk pada identifikasi spesifikasi yang ada di dokumen-dokumen pendahulu SKPL ini (misalnya kontrak atau spesifikasi sistem) dan apa yang diutarakan pada bagian ini (serta bagian-bagian lainnya) harus konsisten dengan dokumen tersebut.

1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Harus memberikan penjelasan terhadap semua definisi, akronim dan singkatan yang digunakan agar dapat menginterpretasikan SKPL dengan benar dan satu arti. Informasi ini dapat dibuat pada lampiran atau dokumen terpisah. Pada kasus ini, bagian ini diisi dengan rujukan ke lampiran atau dokumen yang dimaksud.

1.4 Referensi

Bagian ini harus memberikan:

- Daftar lengkap dari dokumen (baik itu berupa buku, panduan, atau spesifikasi/deskripsi lain) yang dirujuk pada dokumen SKPL ini

- Identifikasi dari setiap dokumen berdasarkan judul, nomor dokumen (bila ada), tanggal dan organisasi penerbit
- Cara penyusunan referensi, sesuaikan dengan standar IEEE.

Bab II

Deskripsi Umum

2.1 Perspektif Produk

Bagian ini menjelaskan posisi perangkat lunak relatif terhadap konteks sistem lain yang melingkupinya. Jika produk tidak bergantung pada sistem atau produk lain, maka harus juga dinyatakan di sini. Jika SKPL mendefinisikan perangkat lunak sebagai sebuah komponen dari suatu sistem yang lebih besar yang melingkupinya, maka bagian ini harus menghubungkan kebutuhan dari sistem yang lebih besar ini dengan fungsionalitas dari perangkat lunak yang dispesifikasikan dan harus mengidentifikasikan bagaimana antarmuka antara keduanya. Untuk mempermudah, sebuah diagram blok dapat digunakan untuk menjelaskan disertai dengan narasinya. Diagram blok sebaiknya dapat menunjukkan :

- komponen-komponen utama dari sistem yang lebih besar yang melingkupi perangkat lunak yang dispesifikasikan
- interkoneksi antara perangkat lunak yang dispesifikasikan dengan komponen/sistem lain yang melingkupinya
- antarmuka eksternal dari perangkat lunak yang dispesifikasikan tersebut

2.2 Fungsi Produk

Bagian ini mengutarakan fungsi-fungsi dasar sistem yang utama.

2.3 Karakteristik Pengguna

Karakteristik pengguna menggambarkan siapa saja pengguna dari perangkat lunak yang dispesifikasikan dan apa saja haknya terhadap perangkat lunak tersebut.

2.4 Batasan

Bagian SPKL ini berisi deskripsi umum dari item lain yang akan membatasi pilihan atau

keputusan pada spesifikasi. Hal-hal tersebut antara lain:

- Kebijakan umum organisasi/lingkungan
- Keterbatasan karena perangkat keras, contohnya kebutuhan signal timing
- Standar antarmuka ke aplikasi atau sistem lain
- Tuntutan pengoperasian secara paralel atau multi platform

Bab III

Deskripsi Kebutuhan

3.1 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Jelaskan tentang metode pendekatan dan pengembangan sistem yang akan digunakan. Beserta alat bantu perancangan yang digunakan.

3.2 Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional harus mendefinisikan aksi dasar yang harus diambil oleh perangkat lunak untuk menerima dan memproses masukan dan menghasilkan keluaran. Dapat dilakukan juga pembagian kebutuhan fungsional menjadi sub fungsional atau sub proses. Hal ini tidak berarti bahwa rancangan perangkat lunak akan dibagi dengan cara yang sama.

3.2.1 Deskripsi Kebutuhan Fungsional

3.2.2 Fungsional Requirement

3.2.3 Non-Fungsional Requirement

Bab IV

Deskripsi Pemodelan

Dalam BAB ini, penulis memasukan diagram yang telah dibuat untuk kebutuhan dokumen.

4.1 Use Case

4.2 Use Case Scenario

4.3 Activity Diagram

4.4 Sequence Diagram

4.5 Class Diagram

4.6 Statechart Diagram

4.7 Deployment/Component Diagram