

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK


NAMA SISTEM

(.....)

untuk:
IMHERE UPI

Dipersiapkan oleh:

Direktorat Teknologi Informasi dan Komunikasi
Universitas Pendidikan Indonesia
Jl. Dr. Setiabudhi No. 229 Bandung 40154

	Direktorat TIK / <i>IMHERE UPI</i>	Nomor Dokumen		Halaman
		<SKPL-xx-Group>		<#> / <jml #>
		Revisi	<nomor revisi>	Tgl : <tanggal>

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	
G	

INDEX TGL	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh							
Diperiksa oleh							
Disetujui oleh							

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

Daftar Isi

1	Pendahuluan	5
1.1	Tujuan Penulisan Dokumen	5
1.2	Lingkup Masalah	5
1.3	Definisi, Istilah dan Singkatan	5
1.4	Aturan Penomoran	6
1.5	Referensi	6
1.6	Deskripsi Umum Dokumen (Ikhtisar)	6
2	Kebutuhan Perangkat Lunak	6
2.1	Deskripsi Umum Sistem	6
2.2	Fungsi Utama Perangkat Lunak	6
2.2.1	Kebutuhan Fungsional	6
2.2.2	Kebutuhan Non Fungsional	7
2.2.3	Kebutuhan Informasi	7
2.3	Karakteristik Pengguna	8
2.4	Kebutuhan Antarmuka Eksternal	8
2.4.1	Antarmuka Pengguna	8
2.4.2	Antarmuka Perangkat Keras	8
2.4.3	Antarmuka Perangkat Lunak	8
2.4.4	Antarmuka Komunikasi	8
2.5	Batasan Sistem	8
2.6	Lingkungan Operasi	8
3	Model Deskripsi Kebutuhan Perangkat Lunak	9
3.1	Model Use Case	9
3.1.1	Architecturally Significant Use Case	9
3.1.2	Diagram Use Case untuk Paket Sistem	9
3.1.3	Spesifikasi Use Case	9
3.2	Model Data	9

1 Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Bagian ini diisi dengan uraian ringkas mengenai isi dokumen, tujuan pembuatan dokumen, dan target pembaca dokumen ini.

1.2 Lingkup Masalah

Bagian ini diisi dengan uraian lingkup masalah yaitu membangun perangkat lunak <nama perangkat lunak>. Jelaskan dengan singkat dan jelas keterkaitan perangkat lunak tersebut dengan perangkat lunak lainnya.

1.3 Definisi, Istilah dan Singkatan

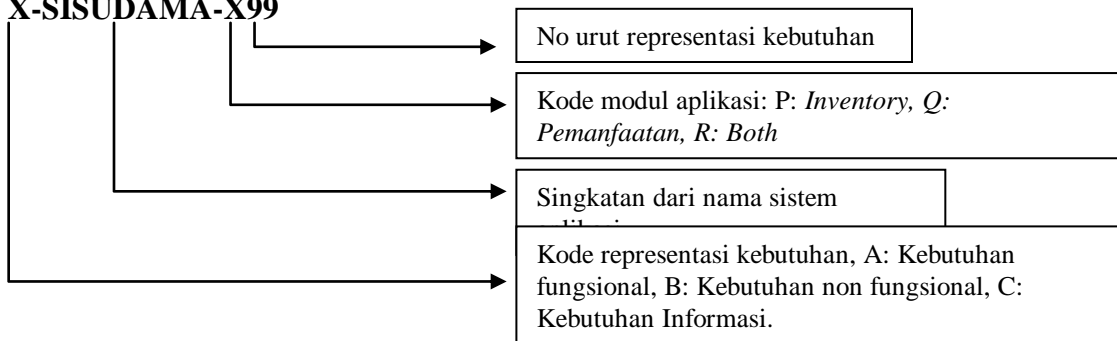
Semua definisi dan singkatan yang digunakan dalam dokumen ini dan penjelasannya

Istilah dan Akronim	Uraian

1.4 Aturan Penomoran

Bagian ini diisi dengan aturan penomoran yang digunakan dalam dokumen.

Kode: X-SISUDAMA-X99



Contoh:

A-SISUDAMA-P01: Representasi kebutuhan **fungsional** sistem aplikasi **SISUDAMA** untuk modul **rekrutmen** dengan nomor urut **01**.

1.5 Referensi

Bagian ini diisi dengan daftar Buku, Panduan, atau Dokumentasi lain yang digunakan sebagai referensi dalam pembuatan dokumen dan dalam pengembangan perangkat lunak.

1.6 Deskripsi Umum Dokumen (Ikhtisar)

Bagian ini diisi dengan sistematika pembahasan dokumen ini. Uraikan bab per bab.

2 Kebutuhan Perangkat Lunak

2.1 Deskripsi Umum Sistem

Bagian ini diisi dengan System Overview, dalam bentuk gambar dan narasi yang dapat memberikan gambaran tentang aplikasi dan konteksnya (harus jelas batasan dan keterkaitan antara sistem yang akan dibangun dengan sistem lain di luarnya). Deskripsi umum sistem perlu dilengkapi pula dengan pemodelan kasus yang dihadapi. Berikan narasi yang jelas mengenai gambar yang ditampilkan, dalam kalimat yang jelas.

2.2 Fungsi Utama Perangkat Lunak

Memuat fungsi-fungsi utama perangkat lunak yang utama dan diberikan langsung ke pengguna, kemudian dilanjutkan dengan deskripsi terhadap fungsi utama yang dapat terdiri dari kebutuhan yang berbasis fungsional perangkat lunak dan kebutuhan non fungsional dari perangkat lunak yang akan dibangun. Deskripsi fungsi ini harus dinyatakan dengan jelas dalam kalimat yang lengkap (jelas subyek, predikat, dan objek-nya) dan setiap fungsi diberi kode dengan aturan penomoran yang telah dijelaskan sebelumnya.

2.2.1 Kebutuhan Fungsional

Daftar kebutuhan dideskripsikan dalam bentuk tabel dengan perspektif pengguna/user, contoh:

A. Pengguna : Administrator

No.	Kode Fungsi	Nama Fungsi	Deskripsi

B. Pengguna : Operator Rekrutmen & Pengembangan

No.	Kode Fungsi	Nama Fungsi	Deskripsi

C. Pengguna : Operator Pemberdayaan, Remunerasi dan Kesejahteraan

No.	Kode Fungsi	Nama Fungsi	Deskripsi

D. Pengguna : Operator Unit

No.	Kode Fungsi	Nama Fungsi	Deskripsi

E. Pengguna : User

No.	Kode Fungsi	Nama Fungsi	Deskripsi

2.2.2 Kebutuhan Non Fungsional

Daftar kebutuhan dideskripsikan dalam bentuk tabel dengan perspektif sistem secara umum, contoh:

No	Kode	Parameter	Deskripsi Kebutuhan
			1.

2.2.3 Kebutuhan Informasi

Dideskripsikan dalam bentuk tabel dengan kolom Informasi yang dibutuhkan (baik dalam bentuk *paper* maupun *paperless/query*), tujuan dan frekwensi.

No	Informasi yg dibutuhkan	Tujuan	Frekuensi	Format
1.				
2.				

2.3 Karakteristik Pengguna

Dideskripsikan kedalam sebuah tabel dengan Kolom: Katagori Pengguna, Tugas, Hak Akses. Sementara untuk Kolom Hak Akses harus dihubungkan dengan kebutuhan fungsi utama perangkat lunak.

No	Katagori Pengguna	Kualifikasi	Tugas	Hak Akses

2.4 Kebutuhan Antarmuka Eksternal

2.4.1 Antarmuka Pengguna

User interface untuk mengoperasikan perangkat lunak (lebih kepada deskripsi input dan output device yang dibutuhkan) seperti : keyboard, mouse dsb.

2.4.2 Antarmuka Perangkat Keras

Hanya diisi jika perlu perangkat keras khusus, misalnya CARD XX, CABLE XY

2.4.3 Antarmuka Perangkat Lunak

Hanya diisi jika perangkat lunak yang akan dibangun menggunakan interface (berupa perangkat lunak lain), misalnya API Windows, dsb

2.4.4 Antarmuka Komunikasi

Hanya diisi jika perangkat lunak yang akan dibangun menggunakan atau membutuhkan alat komunikasi khusus, misalnya RS232, wi-fi

2.5 Batasan Sistem

Batasan (jika ada), ketergantungan SW terhadap SW/HW sistem lain (misalnya modul Konsolidasi baru dapat dijalankan ketika rekapitulasi data dari Aplikasi A dan Aplikasi B 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)

2.6 Lingkungan Operasi

Merupakan lingkungan operasional sistem yang dibangun, dan menceritakan mengenai deskripsi lingkungan arsitektur sistem yang digunakan;

Server : ?
Client : ?
DBMS : ?
OS : ?

Model Deskripsi Kebutuhan Perangkat Lunak

Menggunakan dua pola pendekatan pemodelan objek (dalam hal ini use case) untuk mengungkapkan model fungsional sistemnya, sementara *Entity Relationship Diagram* serta kamus data digunakan sebagai informasi mengenai deskripsi penyimpanan data persistent bagi perangkat lunak yang akan dikembangkan.

2.7 Model Use Case

2.7.1 Architecturally Significant Use Case

Untuk menggambarkan paket-paket sistem yang harus tersedia dalam perangkat lunak yang akan dibangun dan dikembangkan dengan perpektif pengguna/user.

2.7.2 Diagram Use Case untuk Paket Sistem

Dekomposisi paket-paket sistem berdasarkan model architectural significant use case, menjadi diagram use tersendiri (kuantitas model tergantung jumlah paket yang telah diidentifikasi pada point 3.1.1)

2.7.3 Spesifikasi Use Case

Berdasarkan use case yang telah digambar pada point 3.1.2

2.8 Model Data

Menggunakan model data entity relationship diagram untuk menggambarkan data persistent yang harus disimpan dan atau dibutuhkan oleh perangkat lunak yang akan dibangun.

Lampiran

Proses Bisnis / Prosedur

Jika PL menyangkut prosedur manual, atau proses-proses manual

Lampiran lain yang dianggap perlu

Jika ada lampiran lain yang perlu disertakan, dan berhubungan dengan Analisis dan Perancangan