

**APLIKASI PENILAIAN RESIKO PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK DI
PERGURUAN TINGGI BERDASARKAN SOFTWARE ENGINEERING RISK
MANAGEMENT(MODUL: FASE PENGEMBANGAN, AKTIVITAS RESIKO
PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK, LAPORAN)'**

Rachma Muslimatunnisa¹, Sanza Vittria Wulanda², Heru Nugroho³, Ferra Arik Tridalestari⁴
123 Program Studi D3 Manajemen Informatika, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom
sanzavitriaw@gmail.com.

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh banyaknya perguruan tinggi yang menginginkan proyek perangkat lunaknya dinilai untuk mengukur keberhasilan proyek yang dimiliki perguruan tinggi tersebut. Perkembangan teknologi informasi khususnya perangkat lunak yang merupakan proses dan melibatkan banyak pihak serta memiliki ketidakpastian sukses yang cukup tinggi. Saat ini perhitungan dan penginputan data masih di lakukan secara manual di Microsoft Excel, sehingga mengakibatkan adanya kemungkinan salah input data ataupun salah perhitungan. Jika data yang di hasilkan tidaklah konkrit maka mutu proyek yang dimiliki pun semakin menurun. Jika data yang dihasilkan konkrit, maka mutu sebuah proyek tersebut juga akan semakin baik.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut : untuk membuat sebuah aplikasi yang bisa menghasilkan sebuah angka yang mengukur bagusnya sebuah proyek perangkat lunak yang bernama Software Engineering risk management.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian deskriptif yang dimana penelitian deskriptif bertujuan untuk memberikan atau menjabarkan suatu keadaan atau fenomena yang terjadi. Sedangkan penelitian kausal adalah penelitian yang menjelaskan hubungan sebab akibat antar variabel.

Kata Kunci : Kuisisioner, Penilaian, Laporan, Perguruan Tinggi, Software Engineering Risk Management.

Abstract

This research was motivated by the many colleges that want their software projects assessed to measure the success of a project owned by the college. The development of information technology, especially software which is a process involving many parties as well as the uncertainty of success are quite high. This time calculation and data entry was done manually in Microsoft Excel, resulting in the possibility of incorrect data input or miscalculation. If the data that produced the concrete is not owned any project quality decreases. If the data generated concrete, the quality of a project will also be getting better.

The purpose of this study are as follows: to create an application that can generate a good number that measures a software project called Software Engineering risk management.

In this study the authors menggunakan descriptive research which aims to provide a descriptive study or describe a situation or phenomenon that occurs. While kausal research is research that explains the causal relationship between variables.

Keywords: Questionnaire, Rating, Report, Higher Education, Software Engineering Risk Management.

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

1.1 Latar Belakang

Pengembangan teknologi informasi khususnya perangkat lunak merupakan proses yang melibatkan banyak pihak seperti Client dan stakeholder(Chief Information Officer, Senior IT, Project Manager, System Analyst, Bussiness Analyst, Database Administrator, Programmer) dan memiliki ketidakpastian sukses yang cukup tinggi. Sehingga jika tidak dikelola dengan baik, maka akan terjadi ketidaksesuaian harga dengan hasil yang dicapai. Menurut Sudono (2010), dalam berbagai survey yang telah dilakukan, rata-rata angka kegagalan proyek teknologi informasi mencapai 70%.

Selain itu, Imam dan Totok (2015) menyatakan bahwa kenyataan yang terjadi di lapangan sebagian besar (sekitar 90%) proyek tak pernah tuntas. Berikut ini adalah gambaran beberapa fenomena atau kenyataan yang terjadi di lapangan berkaitan dengan masalah proyek:

- Proyek kurang terkontrol
- Kurang adanya arahan atau pendefinisian proyek yang jelas.
- Terlalu banyak tim dalam satu proyek, padahal organisasi atau perusahaan sedang memiliki banyak proses, sementara itu sumber daya yang tersedia sangat terbatas.

- Tidak sesuai biaya,waktu dan lingkup pekerjaan proyek
- Waktu pertemuan (rapat) sering terlambat (tidak ada disiplin waktu)
- Sebagian besar (sekitar 90%) proyek tak pernah tuntas.
- Anggota tim tidak begitu tanggap terhadap tugasnya masing-masing
- Tugas masing-masing anggota tim tidak begitu jelas (kurang terdefinisi dengan jelas).
- Menggunakan metoda tradisional.

Untuk proyek pengembangan perangkat lunak, seorang manajer proyek harus bisa mengukur keberhasilan proyek dengan nilai angka. Dengan begitu, sebuah kesuksesan proyek dapat dicapai dengan mengetahui letak resiko kegagalan proyek. Karena apabila letak resiko tidak segera diketahui, maka tidak akan ada penanggulangan untuk mengurangi letak resiko tersebut.

Dalam pengembangan perangkat lunak di perguruan tinggi, resiko-resiko tersebut sebenarnya dapat dideteksi sejak dini jika kita menggunakan konsep manajemen resiko dan mengimplementasikan ke dalam proyek pengembangan perangkat lunak. Jika letak resiko sudah diketahui, maka kita dapat menyiapkan beberapa solusi untuk mengurangi resiko dan dampak negatifnya. Software Engineering Risk Management (SERIM) merupakan tools yang digunakan untuk memecahkan pemecahan alternatif resiko pada suatu proyek perangkat lunak.

Saat ini, penggunaan SERIM untuk menilai manajemen resiko TI masih menggunakan Microsoft excel. Aplikasi ini hanya bisa digunakan oleh perguruan tinggi yang melakukan investasi berkaitan dengan IT khususnya untuk pembangunan perangkat lunak dan tidak melakukan pengembangan IT secara mandiri. Proses pengisian form penilaian dan perhitungan hasil survey

yang dilakukan oleh user masih dilakukan secara manual sehingga ada beberapa data yang memungkinkan adanya kesalahan saat penginputan nilai. Selain itu, pengisian kuisisioner harus dilakukan di tempat dimana responden bekerja. Permasalahan lain yang muncul adalah terkadang pengerjaan pengisian kuisisioner SERIM tidak dapat diselesaikan pada satu waktu tertentu. Keluaran dari SERIM untuk menghitung resiko TI cukup banyak dan rumit. Adapun proses perhitungan resiko tersebut dengan menentukan peluang Risk Factor yang terdiri dari 10 element. Tabel 1 menjelaskan tentang 10 element dari Risk Factor tersebut.

Tabel 1.1. Karakteristik 10 Faktor

Faktor	Karakteristik
<i>Organization</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Sumber daya manusia kompeten dalam bidangnya (ahli). - Pembagian kerja dilakukan secara terperinci dan baik. - Koordinasi dan komunikasi dalam pengembangan tidak dilakukan dengan baik, sehingga pengembangan cenderung berjalan sendiri-sendiri.
<i>Estimation</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Estimasi dilakukan berdasarkan banyaknya fungsionalitas perangkat lunak yang akan dikembangkan. - Pelakuan estimasi tidak memiliki

	<p>prosedur standar, dan hasil estimasi tidak didokumentasikan sehingga untuk kasus yang sama terkadang memiliki hasil estimasi yang berbeda.</p>
<i>Monitoring</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Monitoring</i> dilakukan kepada masing-masing anggota pengembang oleh manajemen dan dilakukan secara baik. - Komunikasi oleh pihak manajemen tidak dilakukan dengan baik untuk koordinasi setiap anggota pengembang, sehingga tercipta <i>silos mentality</i>(pengembangan cenderung berjalan sendiri-sendiri).
<i>Development Methodology</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Methodology</i> pengembangan telah diterapkan dengan baik. - Pengembangan perangkat lunak memiliki standar tetapi tidak ada dokumentasi pengembangan(SKPL)
<i>Tools</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan <i>tools</i> dalam pengembangan telah banyak digunakan dan disesuaikan dengan standar dan kebutuhan. - Setiap <i>tools</i> yang digunakan telah dikuasai oleh setiap anggota pengembang,

	<p>sehingga secara optimal dapat digunakan.</p>
<i>Risk Culture</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Konsep manajemen resiko belum diterapkan dalam organisasi.
<i>Usability</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Usability</i> perangkat lunak telah cukup baik dikembangkan berdasarkan metodologi yang digunakan. - Belum adanya dokumentasi untuk <i>user (user manual)</i> karena dianggap perangkat lunak dibuat sesuai permintaan <i>user</i>, sehingga <i>user</i> mampu menggunakannya.
<i>Correctness</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Spesifikasi perangkat lunak dibuat dengan kurang baik karena sering kali kebutuhan <i>user</i> berubah-ubah. - Pelacakan <i>error</i> pada suatu fungsi dapat dilakukan dengan baik dan cepat.
<i>Reliability</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Keandalan perangkat lunak dilakukan oleh tim pengujian dan <i>user</i> secara <i>trial-error</i>. - Tidak adanya pengujian desain pengembangan perangkat lunak.
<i>Personel</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Pelaksanaan pengembangan perangkat lunak adalah tim yang handal sesuai dengan bidangnya.

Hasil Risk Factor akan menentukan peluang dari unsur-unsur di bawah ini, yaitu:

- 1.Risk Element
- 2.Development Phases
- 3.Software Risk Management Activities

4.Total Product Risk

Risk element sendiri terdiri dari :

- 1.Technical
- 2.Cost
- 3.Schedule

Hasil dari Risk Element di dapatkan dari perhitungan setiap elemen yang ada di Risk Faktor kemudian dikalikan dengan bobot dari Risk Element.

Total Product Risk dihasilkan dari perhitungan Risk Factor, Risk Element, Development Phases, dan Software Risk Management Activities. Dari Total Product Risk akan dihasilkan sebuah laporan yang didapatkan dari nilai terkecil dari setiap unsur.

Untuk mengatasi masalah tersebut maka dibutuhkan sebuah aplikasi yang dapat membantu perguruan tinggi dalam menilai peluang keberhasilan dari sebuah proyek pengembangan perangkat lunak. Aplikasi ini dinamakan “Aplikasi Penilaian Resiko Teknologi Informasi di Perguruan Tinggi Berdasarkan Software Engineering Risk Management(SERIM)”.

Dalam pembuatan aplikasi akan dibagi menjadi dua modul. Sanza akan mengerjakan modul A yang terdiri dari Risk Factor, Risk Element, Total Product Risk. Sedangkan Rachma mengerjakan modul B yang terdiri dari Development Phases, Software Risk Management Activities, dan laporan. Untuk pembuatan aplikasi dari mulai login hingga penginputan kuisisioner akan dilakukan bersama-sama.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam proyek akhir ini adalah :

- 1.Bagaimana membangun aplikasi berbasis web yang dapat memberikan penilaian terhadap resiko pengembangan perangkat lunak?
- 2.Bagaimana membuat kuesioner resiko TI yang dapat diakses user secara online?

3.Bagaimana membangun aplikasi yang memiliki fitur penyimpanan sementara dari responden?

4.Bagaimana menghitung peluang aktivitas resiko dari unsur Risk Factor?

5.Bagaimana menghitung peluang aktifitas resiko dari unsur Risk Element?

6.Bagaimana menghitung peluang faktor resiko dari unsur Total Product Risk?

1.3 Tujuan

Tujuan dari proyek akhir ini adalah membangun Aplikasi Penilaian Resiko Teknologi Informasi di Perguruan Tinggi Berdasarkan Software Engineering Risk Management (SERIM) yang memiliki fitur:

- 1.Input penilaian terhadap resiko pembangunan perangkat lunak.
- 2.Menggunakan aplikasi input penilaian pembangunan resiko perangkat lunak.
- 3.Penyimpanan jawaban dari responden untuk setiap penilaian resiko TI.
- 4.Menghitung penilaian keberhasilan aktivitas resiko perangkat lunak terhadap unsur Risk Factor.
- 5.Menghitung penilaian keberhasilan aktivitas resiko perangkat lunak terhadap unsur Risk Element.
- 6.Menghitung penilaian keberhasilan aktivitas resiko perangkat lunak terhadap unsur Total Product Risk.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan proyek akhir ini yaitu:

- 1.Deskripsi laporan berupa hasil perhitungan peluang terkecil dari unsur risk factor, risk element, development phases, software risk management activities, dan total product risk.
- 2.Tahapan pengembangan (metode pengerjaan) hanya dilakukan sampai tahap implentasi, tidak sampai pada tahap operation

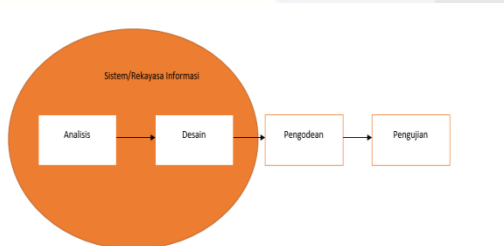
3. Penggunaan aplikasi hanya dilakukan untuk Perguruan Tinggi yang melakukan investasi TI.
4. Responden hanya bisa melakukan pengisian kuisioner untuk satu proyek dalam satu periode.
5. Antara project satu dengan yang lainnya tidak boleh beririsan waktunya.

1.5 Definisi Operasional

Aplikasi Penilaian Resiko Teknologi Informasi di Perguruan Tinggi Berdasarkan Software Engineering Risk Management adalah aplikasi yang dirancang untuk memberikan estimasi peluang keberhasilan sebuah proyek pengembangan perangkat lunak perguruan tinggi. Aplikasi dapat menghitung peluang Risk Factor, Risk element, Development Phases, Software Risk Management Activities, dan Total Product Risk. Aplikasi berbasis web ini menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML, dan CSS. Pengerjaan aplikasi ini menggunakan metode waterfall dengan tahap analisis kebutuhan, desain, pembuatan kode, pengujian, dan implementasi. Aplikasi ini menggunakan database server berupa MySQL karena kecepatan dan ukurannya yang kecil membuatnya ideal untuk website. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu perguruan tinggi dalam menentukan peluang keberhasilan terhadap pembangunan perangkat lunak secara keseluruhan.

1.6 Metode Pengerjaan

Metodologi yang dipergunakan dalam pengerjaan proyek akhir ini adalah tahapan model waterfall. Berikut adalah beberapa tahapan dari waterfall, yaitu:



Gambar 1.1. Schema Waterfall Presman[1].

a. Analisis: Pada tahap ini penulis mencari referensi dan tools SERIM yang berkaitan dengan aplikasi untuk menghitung resiko TI. Salah satu yang menjadi referensi adalah Aplikasi Tata Kelola Teknologi Informasi berdasarkan Kerangka Kerja COBIT 4.1(Modul: IT Audit). Penulis juga

mempelajari perhitungan resiko TI, menggunakan SERIM versi Excel.

b. Desain: Setelah mendapatkan informasi tentang pentingnya aplikasi untuk mengetahui tingkat resiko pengembangan perangkat lunak maka penulis membuat perancangan basis data dengan Entity Relation Diagram (ERD), merancang Use case yang merupakan pemodelan untuk kelakuan(behavior) sistem informasi yang akan dibuat, merancang flow map untuk menggambarkan proses bisnis berjalan dan usulan, dan merancang tampilan aplikasi dengan menggunakan balsamiq mockups.

c. Pengodean: Pada tahap ini penulis menerjemahkan desain system yang telah dibuat kedalam bahasa pemrograman PHP dan database server berupa MySQL yang nantinya akan menjadi sebuah aplikasi yang dapat diakses oleh responden perguruan tinggi.

d. Pengujian: Pada tahap ini akan dilakukan pengujian system menggunakan metode black box dan User Acceptance Test(UAT) untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibangun telah memenuhi dari responden Perguruan Tinggi.

2. Tinjau Pustaka

2.1 Manajemen Resiko Teknologi Informasi

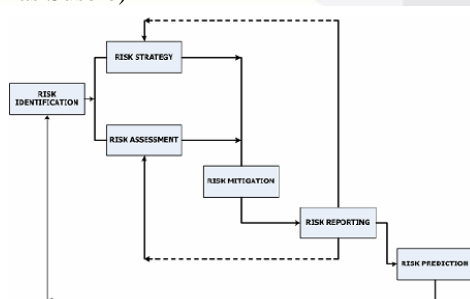
Manajemen resiko TI merupakan suatu bentuk pengakuan akan adanya ancaman, menentukan konsekuensinya terhadap sumber daya, serta menerapkan modifikasi faktor-faktor biaya yang telah dibuat untuk menjaga adanya konsekuensi yang tidak diharapkan. Tujuan dari manajemen resiko TI adalah menjaga aset-aset TI seperti data, perangkat keras, perangkat lunak, sumber daya manusia, serta infrastruktur[3]. Analisis resiko pada dasarnya adalah proses yang diadaptasi dari praktik manajemen dan merupakan suatu pendekatan untuk setiap upaya kedepan dalam rangka menetapkan keamanan dari teknologi informasi. Isu utama yang mencakup di dalamnya adalah kebutuhan metode sistematis untuk mengidentifikasi keterkaitan antar resiko TI dan keamanan total dari TI sulit untuk dilakukan[4]. Manajemen resiko perangkat lunak adalah pengelolaan dan minimasi kegagalan yang mencakup aspek fungsionalitas, *cost overruns*, dan *schedule overruns* pada pengembangan perangkat lunak (Karolak, 1999). Tiga area pokok dari resiko pengembangan perangkat lunak tersebut dijabarkan sebagai berikut[5]:

- a. Tidak adanya kejelasan akan kebutuhan perangkat lunak sehingga mengakibatkan ketidaktepatan fungsionalitas yang dikembangkan.
- b. Ketidakhahaman dalam estimasi biaya yang akan digunakan dalam mengembangkan perangkat lunak sehingga mengakibatkan biaya berlebihan.
- c. Ketidakmampuan dalam mengukur kinerja tim pengembang perangkat lunak dalam menyelesaikan pekerjaannya dan besarnya fungsionalitas sehingga mengakibatkan pemuluran jadwal pengembangan perangkat lunak tersebut.

Kegiatan yang dilakukan dalam manajemen resiko (Karolak, 1999) adalah:

- a) *Risk Identification*, yaitu melakukan identifikasi gejala resiko yang terjadi.
- b) *Risk Strategy*, yaitu merancang suatu tahapan langkah untuk menanggulangi resiko.
- c) *Risk Assessment*, yaitu mengukur akibat yang akan disebabkan resiko.
- d) *Risk Mitigation*, yaitu melakukan mitigasi dari hasil penilaian resiko.
- e) *Risk Reporting*, yaitu membuat penulisan terhadap seluruh kegiatan manajemen resiko sehingga dapat digunakan sebagai dasar analisis manajemen resiko berikutnya.
- f) *Risk Prediction*, yaitu membuat perkiraan akan resiko yang akan terjadi berikutnya dalam pengembangan perangkat lunak.

Analisis Manajemen Resiko Perangkat Lunak dengan Pendekatan Just-in-Time: Studi Kasus Optimasi Organisasi dan Dokumentasi pada Organisasi Pengembang Perangkat Lunak (Thomas Suselo)



Gambar 2-1 Aktivitas Manajemen Resiko JIT Perangkat Lunak[5].

Pada penelitian ini yang akan dikaji adalah seberapa besar kuantitas resiko pada kasus organisasi pengembang perangkat lunak yaitu:

- a) Tidak membuat dokumentasi pembangunan perangkat lunak (dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak/ SKPL), dokumentasi user-manual, dan penetapan dokumentasi tersebut menjadi standar dalam melakukan pengembangan perangkat lunak.
- b) Manajemen organisasi tidak dapat mengkomunikasikan anggota pengembang dengan baik sehingga setiap anggota cenderung berjalan sendiri-sendiri. Kuantitas resiko tersebut haruslah diminimasi dengan menggunakan manajemen resiko. Pendekatan yang dilakukan terhadap manajemen resiko kasus ini adalah *Just-In Time(JIT)* dengan tools *Software Engineering Risk Model(SERIM)*.

2.2 Software Engineering Risk Management(SERIM)

Karolak (1999) meneliti suatu model yang dapat digunakan sebagai acuan manajemen resiko dengan pendekatan JIT yang disebut sebagai Software Engineering Risk Model (SERIM). Model tersebut merupakan model probabilitas yang mengakomodasikan elemen-elemen berikut:

- a. *Technical Risk* terdiri atas aspek-aspek *functionality, quality, reability, usability, timelines, maintainability, reusability*.
- b. *Cost Risk*, terdiri atas aspek-aspek *budget, nonrecurring cost, recurring cost, fixed cost, variable cost*.
- c. *Schedule Risk*, terdiri atas aspek-aspek *flexibility, Meeting Established Milestones, Realism*.

Pada SERIM, aspek-aspek pada tiap elemen diatas diterjemahkan menjadi 10 faktor resiko sebagai berikut:

- a) *Organization*
- b) *Estimation*
- c) *Monitoring*
- d) *Development methodology*
- e) *Tools*
- f) *Risk Culture*
- g) *Usability*

- h) *Correctness*
- i) *Reliability*
- j) *Personel*

Faktor resiko inilah yang kemudian diukur dalam *risk metrics* yang diformulasikan ke dalam 81 pertanyaan. *Risk Metrics* pada SERIM menggunakan konsep pohon probabilitas yang menunjukkan muatan resiko sebagai rujukan untukantisipasi ataupun pengembangan produk perangkat lunak, atau bahkan kinerja organisasi tersebut. Alur kalkulasi rentang nilai pada pohon probabilitas mencerminkan formulasi faktor resiko yang dihadapi organisasi (tertuang dalam 81 pertanyaan). Masing-masing pertanyaan dalam *risk metrics* dijawab (secara *self-assessment*) dengan nilai rentang 0-1, hal tersebut bertujuan untuk membangun satuan probabilitas pengembangan proses. Satuan probabilitas kemudian dikelompokkan menurut aktivitas manajemen resiko, tahapan pengembangan, dan faktor resiko. Faktor resiko kemudian dikelompokkan berdasarkan elemen-elemen resiko untuk kemudian dipadukan sehingga menghasilkan total resiko pengembangan perangkat lunak[5].

2.3 Pendekatan Just-In-Time (JIT)

Konsep JIT pada pengembangan perangkat lunak, filosofinya bertumpu pada fungsionalitas, biaya dan waktu (jadwal). Manajemen organisasi perangkat lunak kadangkali memandang proses pengembangan perangkat lunak sebagai proses yang sangat tidak dapat digambarkan (abstrak), sehingga tidak didapatkan pengukuran fungsionalitas yang dibutuhkan. Tahap awal inilah yang memicu *cost-overruns* dan *schedule-overruns*. JIT pada pengembangan perangkat lunak merupakan pendekatan yang dilakukan oleh pihak manajemen organisasi yang bersifat *risk-driven*, dimana konsepnya adalah sebagai berikut:

- a. Antisipasi dan minimasi resiko dalam pengembangan perangkat lunak.
- b. Menangani resiko sejak dini dalam pengembangan perangkat lunak sehingga mengurangi waktu siklus proses, yang akan berimbas pada pengurangan biaya, pemenuhan jadwal, dan kesesuaian fungsionalitas. Dalam hal melakukan manajemen resiko perlu untuk memahami dan mengakomodasi semua perspektif sebagai berikut dan perspektif tersebut akan dijadikan dasar untuk melakukan kegiatan manajemen resiko, yang telah diuraikan pada pembahasan mengenai pengertian manajemen resiko[5]:

- a) Operasional: berkaitan dengan ketidakpastian dalam kegiatan rutin-harian.
- b) Strategis: berkaitan dengan dampak jangka panjang bagi organisasi/perusahaan.
- c) Teknis: berkaitan dengan penggunaan teknologi perangkat lunak.
- d) Bisnis: berkaitan dengan proyek-proyek yang dilakukan organisasi/perusahaan dalam berbagai bentuk komersialitasnya.
- e) Industri: berkaitan dengan model dan proses pengembangan perangkat lunak yang berbasis industri (definitif, terkuantifikasi, sistematis).
- f) Praktisi: berkaitan dengan implementasi dan praktik-praktik pengembangan perangkat lunak.

Model Persamaan

Untuk menerapkan model di serim, beberapa parameter dan *equations* harus mengidentifikasi dipertimbangkan. Persamaan berikut digunakan untuk masing-masing pohon probabilitas :

1. $P(A) = [\sum_{n=1}^3 P(A_n)]/3$
diasumsikan bahwa setiap elemen memiliki bobot yang sama. Jika bobot masing-masing elemen berbeda di antara mereka, maka $P(A) = w_1P(A_1) + w_2P(A_2) + w_3P(A_3)$ dimana setiap, adalah bilangan positif dan $w_i, w_1 + w_2 + w_3 = 1$
2. $P(A_1) = [\sum_{n=4}^{13} w_n P(A_n)]$ dimana $w_4 = 0.043, w_5 = 0.043, w_6 = 0.087, w_7 = 0.087, w_8 = 0.087, w_9 = 0.13, w_{10} = 0.13, w_{11} = 0.13, w_{12} = 0.13, w_{13} = 0.13$. Berdasarkan tabel 6-1, bobot 0.043 diperuntukan untuk nilai yang rendah, 0.087 untuk nilai menengah, dan 0.13 untuk nilai tinggi.
3. $P(A_2) = [\sum_{n=4}^{13} w_n P(A_n)]$ dimana $w_4 = 0.136, w_5 = 0.136, w_6 = 0.136, w_7 = 0.136, w_8 = 0.09, w_9 = 0.09, w_{10} = 0.045, w_{11} = 0.045, w_{12} = 0.045, w_{13} = 0.136$. Berdasarkan tabel 6-1, bobot 0.045 diperuntukan untuk

- nilai yang rendah , 0.09 untuk nilai menengah , dan 0.136 untuk nilai tinggi.
4. $P(A_3) = [\sum_{n=4}^{13} w_n P(A_n)]$ dimana dimana $w_4 = 0.136$, $w_5 = 0.136$, $w_6 = 0.136$, $w_7 = 0.136$, $w_8 = 0.09$, $w_9 = 0.09$, $w_{10} = 0.045$, $w_{11} = 0.045$, $w_{12} = 0.045$, $w_{13} = 0.136$. Berdasarkan tabel 6-1 , bobot .,045 diperuntukan untuk nilai yang rendah , 0.09 untuk nilai menengah , dan 0.136 untuk nilai tinggi.
 5. $P(A_4) = [\sum_{n=1}^8 (On)] / 8$ di mana On adalah nilai metrik untuk jumlah pertanyaan On yang diidentifikasi dalam point 7
 6. $P(A_5) = [\sum_{n=1}^7 (En)] / 7$ di mana En adalah nilai metrik untuk jumlah pertanyaan En yang diidentifikasi dalam point 7
 7. $P(A_6) = [\sum_{n=1}^7 (Mn)] / 7$ di mana Mn adalah nilai metrik untuk jumlah pertanyaan Mn yang diidentifikasi dalam point 7
 8. $P(A_7) = [\sum_{n=1}^7 (DMn)] / 7$ di mana DMn adalah nilai metrik untuk jumlah pertanyaan DMn yang diidentifikasi dalam point 7
 9. $P(A_8) = [\sum_{n=1}^9 (Tn)] / 9$ di mana Tn adalah nilai metrik untuk jumlah pertanyaan Tn yang diidentifikasi dalam point 7
 10. $P(A_9) = [\sum_{n=1}^7 (Mn)] / 7$ di mana Mn adalah nilai metrik untuk jumlah pertanyaan Mn yang diidentifikasi dalam point 7
 11. $P(A_{10}) = [\sum_{n=1}^6 (Un)] / 6$ di mana Un adalah nilai metrik untuk jumlah pertanyaan Un yang diidentifikasi dalam point 7
 12. $P(A_{11}) = [\sum_{n=1}^9 (Cn)] / 9$ di mana Cn adalah nilai metrik untuk jumlah pertanyaan Cn yang diidentifikasi dalam point 7
 13. $P(A_{12}) = [\sum_{n=1}^{12} (Rn)] / 12$ di mana Rn adalah nilai metrik untuk jumlah pertanyaan Rn yang diidentifikasi dalam point 7
 14. $P(A_{13}) = [\sum_{n=1}^5 (Pn)] / 5$ di mana Pn adalah nilai metrik untuk jumlah pertanyaan Pn yang diidentifikasi dalam point 7
 15. $P(B) = \sum (O1 , O2 , O3, O4, O5, E1, E2, E3, E4, E6, E7, M1, M2, M3, M4, M6, M7, DM1, DM2, DM6, T1, T6, T9, RC1, RC2, RC3, RC4, RC5, RC6, RC7, RC8, RC9, RC10, RC11, C5, P1, P2, P3, P4, P5) / 40$
 16. $P(C) = \sum (O1, O3, O4, O5, O6, O7, O8, E5, E6, E7, M3, M4, M5, M6, M7, DM2, DM3, DM4, DM6, T1, T6, T9, RC1, RC2, RC3, RC4, RC5, RC6, U2, U3, U5, C1, C5, R3) / 34$
 17. $P(D) = \sum (O1, O3, O4, O5, O6, O7, O8, E5, E6, E7, M3, M4, M5, M6, M7, DM2, DM3, DM4, DM6, T1, T2, T6, T9, RC1, RC2, RC3, RC4, RC5, RC6, U2, U4, U6, C2, C5, R1, R2, R3, R5) / 38$
 18. $P(E) = \sum (O1, O3, O4, O5, O6, O7, O8, E5, E6, E7, M3, M4, M5, M6, M7, DM2, DM3, DM4, DM6, T1, T6, T8, T9, RC1, RC2, RC3, RC4, RC5, RC6, U2, C3, C5, C6, R1, R2, R3, R4, R5, R6) / 39$
 19. $P(F) = \sum (O1, O3, O4, O5, O6, O7, O8, E5, E6, E7, M3, M4, M5, M6, M7, DM2, DM3, DM5, DM6, DM7, T1, T3, T4, T5, T6, T9, RC1, RC2, RC3, RC4, RC5, RC6, U2, C4, C5, C7, C9, R7, R9, R10, R11, R12) / 42$
 20. $P(G) = \sum (O1, O3, O4, O5, O6, O7, O8, E5, E6, E7, M3, M4, M5, M6, M7, DM2, DM3, DM6, T1, T6, T7, T9, RC1, RC2, RC3, RC4, RC5, RC6, U1, U2, C5, C8, R8) / 33$
 21. $P(H) = (\sum_{n=1}^{81} Q_n) / 81$ dimana Q_n adalah pertanyaan metrik dari (O1...O8, E1...E7, M1...M7, DM1...DM7, T1...T9, RC1...RC11, U1...U6, C1...C9, R1...R12, P1...P5)
 22. $P(I) = \sum (O3, E1, E2, E3, E4, E5, E6, E7, M1, DM1, RC11, P1) / 12$
 23. $P(J) = \sum (O1, O2, O3, O7, O8, E2, E3, E4, E5, E6, E7, M5, M6, M7, DM3, DM7, T2, T3, T4, T5, T6, T7, U3, U4, U6, C1, C2, C3, C4, C5, C6, C7, C8, C9, R1, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9, R10, R11, R12, P1) / 46$
 24. $P(K) = \sum (O1, O3, O6, O7, O8, E2, E3, E4, E5, M1, M2, M3, M4, M5, M6, M7, DM1, DM2, DM4, DM5, DM6, DM7, T1, RC10, RC11, U3, U5, C1, C2, C3, C4, C6, C7, R8, R9, R10, R11, R12, P1, P2, P3, P4) / 42$
 25. $P(L) = \sum (E5, M2, M3, M4, M5, M6, M7) / 7$
 26. $P(M) = (\sum_{n=1}^{81} Q_n) / 81$ dimana Q_n adalah pertanyaan metrik dari (O1...O8, E1...E7, M1...M7, DM1...DM7, T1...T9, RC1...RC11, U1...U6, C1...C9, R1...R12, P1...P5)
 27. $P(N) = [\sum_{n=4}^{13} w_n P(A_n)]$ dimana $w_4 = 0.125$, $w_5 = 0.125$, $w_6 = 0.125$, $w_7 =$

$w_8 = 0.125$, $w_9 = 0.125$, $w_{10} = 0.04$, $w_{11} = 0.04$, $w_{12} = 0.04$, $w_{13} = 0.125$. Berdasarkan tabel 6-2, bobot 0.04 diperuntukan untuk nilai yang rendah dan 0.125 untuk nilai tinggi



28. $P(O) = [\sum_{n=4}^{13} w_n P(A_n)]$ dimana $w_4 = 0.045$, $w_5 = 0.045$, $w_6 = 0.045$, $w_7 = 0.045$, $w_8 = 0.14$, $w_9 = 0.14$, $w_{10} = 0.14$, $w_{11} = 0.14$, $w_{12} = 0.14$, $w_{13} = 0.14$. Berdasarkan tabel 6-2, bobot 0.044 diperuntukkan untuk nilai yang rendah dan 0.14 untuk nilai tinggi.

2.4 Flow Map

Flowmap adalah campuran peta dan flow chart yang menunjukkan pergerakan benda dari satu lokasi ke lokasi lain. Seperti jumlah orang migrasi, jumlah barang yang diperdagangkan atau jumlah paket dalam jaringan. *Flowmap* membantu analis dan programmer untuk memecahkan masalah kedalam segmen atau bagian yang lebih kecil dan membantu dalam menganalisis alternatif-alternatif dalam pengoperasian.

2.5 Use Case

Use case diagram atau diagram use case merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) system informasi yang akan dibuat. *Use Case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih actor dengan system informasi yang akan di buat. Singkatnya, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam system informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.

2.6 ERD

Pemodelan awal basis data yang paling banyak digunakan adalah menggunakan *Entity-Relationship Diagram* (ERD). ERD dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika. ERD digunakan untuk pemodelan basis data relasional. Sehingga jika penyimpanan basis data menggunakan OODBMS maka perancangan basis data tidak perlu menggunakan ERD. ERD memiliki beberapa aliran notasi seperti notasi Chen (dikembangkan oleh Peter Chen), Barker (dikembangkan oleh Richard Barker, Ian Palmer, Harry Ellis), notasi Crow's Foot, dan beberapa notasi lain. Namun yang banyak digunakan adalah notasi dari Chen.

Entity-Relationship Diagram (ERD) merupakan suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi. Untuk menggambarkan ERD digunakan beberapa notasi dan simbol. Tabel 2-3 menjelaskan tentang simbol-simbol dalam ERD[1].

2.7 Aplikasi Web

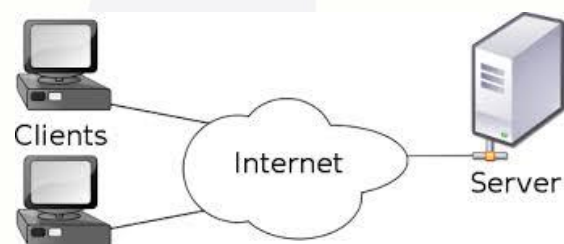
Aplikasi web adalah suatu aplikasi yang diakses menggunakan *web browser* melalui suatu jaringan

seperti internet atau intranet. Jadi, ada tiga komponen untuk menjalankan aplikasi web, yaitu *web client*, *web server*, dan jaringan.

Aplikasi web sangat populer karena kemudahan tersedianya aplikasi client untuk mengaksesnya tanpa tergantung pada platform apapun. Kemampuan untuk memperbarui dan memelihara aplikasi web tanpa harus mendistribusikan dan menginstalasi aplikasi pada client yang jumlahnya mungkin mencapai ribuan merupakan alasan kunci popularitasnya. Dimana ada web browser maka disana kita bisa mengakses aplikasi web tersebut. Aplikasi web dapat dibangun dengan berbagai bahasa pemrograman, diantaranya PHP, ASP, dan tentu saja JAVA.

Aplikasi web merupakan aplikasi yang menggunakan arsitektur *client-server*. Pada jenis arsitektur ini, sebuah program client (*web browser*) terhubung pada sebuah server untuk bisa mengakses *resource*/sumber daya yang disediakan oleh server.

Aplikasi web adalah aplikasi yang sifatnya menunggu. Aplikasi web akan melakukan proses jika menerima *request*, kemudian akan mengirimkan hasilnya yang disebut *response*. *Request* adalah informasi yang dikirimkan oleh client ke server. *Response* adalah informasi yang dikirimkan server ke *client*[2].



Gambar 2-2 Arsitektur client-server pada aplikasi web[2].

2.8 HTML

HTML kependekan dari **H**yper **T**ext **M**arkup **L**anguage. Dokumen HTML adalah file teks murni yang dapat dibuat dengan editor teks sembarang. Dokumen ini dikenal sebagai *web page*. Dokumen HTML merupakan dokumen yang disajikan dalam *web browser*. Dokumen ini umumnya berisi informasi atau interface aplikasi di dalam internet[6]. HTML (Hyper Markup Language) yaitu sebuah bahasa scripting yang dapat menghasilkan halaman website pada dasarnya HTML merupakan bahasa script dasar yang berjalan bersama berbagai bahasa pemrograman lainnya. Kode HTML tidak dapat di jadikan sebagai file executable program, karena HTML hanyalah sebuah bahasa Scripting yang dapat berjalan apabila di jalankan didalam browser seperti

Internet Explorer, Netscape Navigator, Opera, Mozilla dan lain-lain[7].

2.9 PHP

Php adalah sebuah bahasa pemrograman yang berjalan dalam sebuah webserver, diciptakan oleh programmer unix dan perl pada bulan Agustus – September 1994 oleh Rasmus Lerdorf. PHP dapat melakukan apa saja yang bisa dilakukan oleh pemrograman CGI lain, yaitu mengolah data dengan tipe apapun, menciptakan halaman web yang dinamis, serta menerima dan menciptakan data cookies. PHP juga dapat berjalan pada semua jenis system informasi operasi antara lain Linux dan Microsoft, serta dapat berjalan pada beberapa webserver antara lain Apache, IIS, Personal Web Server, Caudium[8].

PHP (Hypertext preprocessor) adalah sebuah bahasa pemrograman yang bekerja dalam sebuah webserver. Dimana script-script *PHP* harus tersimpan dalam sebuah *server* dan dieksekusi atau di proses dalam *server* tersebut, dengan di gunakanya program PHP, sebuah website akan lebih interaktif dan dinamis.

Melihat perkembangan teknologi *website*, PHP digunakan oleh *developer website* hampir diseluruh dunia karena bahasa pemrograman PHP bersifat *Open Source* serta lebih dinamis dan mampu berjalan pada sistem operasi apapun. Hal inilah yang menyebabkan bahasa pemrograman PHP berkembang dengan pesat. Jadi dapat disimpulkan bahwa PHP merupakan bahasa pemrograman *website* yang dapat digunakan untuk desain sebuah web menjadi interaktif dan dinamis serta mampu dijalankan dengan kecepatan tinggi dalam sebuah server[9].

2.10 Code Igniter(CI)

CodeIgniter adalah *framework* pengembangan aplikasi (*application Development Framework*) dengan menggunakan PHP, suatu kerangka pembuatan program dengan menggunakan PHP. Pengembang dapat langsung menghasilkan program dengan cepat, dengan mengikuti kerangka kerja untuk membuat yang telah diapkan oleh framework CI ini. Dengan adanya kerangka untuk bekerja atau membuat program maka seorang pemrogram tidak perlu membuat program dari awal, karena CI menyediakan sekumpulan library yang banyak diperlukan untuk menyelesaikan pekerjaan yang umum, dengan menggunakan antarmuka dan struktur logika yang sederhana untuk mengkas librarynya. Pemrograman dapat memfokuskan diri pada kode yang harus dibuat untuk menyelesaikan suatu pekerjaan. Beberapa fitur yang ada dalam CodeIgniter[9]:

- a. Sistem berbasis Model-View-Controller.

- b. Benar-benar framework yang ringan.
- c. Memiliki fitur class database yang mendukung beberapa platform.
- d. Dukungan database dengan active record.
- e. Form dan validasi data.
- f. Keamanan dan filtering XSS.
- g. Manajemen sesi (session management).

2.11 Black Box Testing

Black-box testing adalah metode pengujian perangkat lunak yang tes fungsionalitas dari aplikasi yang bertentangan dengan struktur internal atau kerja. Pengetahuan khusus dari kode aplikasi / struktur internal dan pengetahuan pemrograman pada umumnya tidak diperlukan. Uji kasus dibangun di sekitar spesifikasi dan persyaratan, yakni, aplikasi apa yang seharusnya dilakukan. Menggunakan deskripsi eksternal perangkat lunak, termasuk spesifikasi, persyaratan, dan desain untuk menurunkan uji kasus. Tes ini dapat menjadi fungsional atau non-fungsional, meskipun biasanya fungsional. Perancang uji memilih input yang valid dan tidak valid dan menentukan output yang benar. Tidak ada pengetahuan tentang struktur internal benda uji itu. Metode uji dapat diterapkan pada semua tingkat pengujian perangkat lunak yaitu unit, integrasi, fungsional, sistem dan penerimaan. Ini biasanya terdiri dari kebanyakan jika tidak semua pengujian pada tingkat yang lebih tinggi, tetapi juga bisa mendominasi unit testing juga. Metode ujicoba blackbox memfokuskan pada keperluan fungsional dari software. Karna itu ujicoba blackbox memungkinkan pengembang software untuk membuat himpunan kondisi input yang akan melatih seluruh syarat-syarat fungsional suatu program. Ujicoba blackbox bukan merupakan alternatif dari ujicoba whitebox, tetapi merupakan pendekatan yang melengkapi untuk menemukan kesalahan lainnya, selain menggunakan metode whitebox. Ujicoba blackbox berusaha untuk menemukan kesalahan dalam beberapa kategori, diantaranya[10]:

1. Fungsi-fungsi yang salah atau hilang.
2. Kesalahan interface.
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal.
4. Kesalahan performa.
5. Kesalahan inisialisasi dan terminasi.

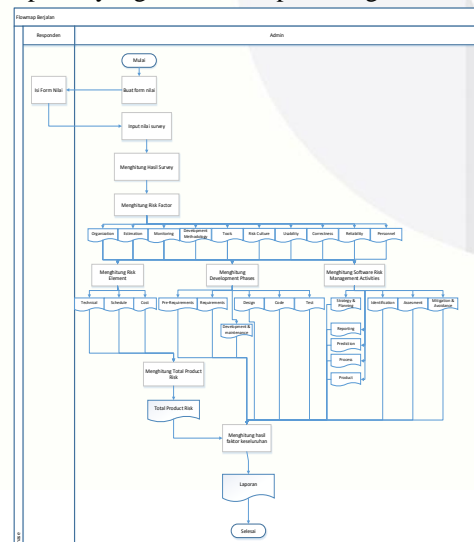
2.12 User Acceptance Test

User Acceptance Test (UAT) atau Uji Penerimaan Pengguna adalah suatu proses pengujian oleh pengguna yang dimaksudkan untuk menghasilkan dokumen yang dijadikan bukti bahwa software yang telah dikembangkan telah dapat diterima oleh pengguna, apabila hasil pengujian (testing) sudah bisa dianggap memenuhi kebutuhan dari pengguna.[13] Proses UAT didasarkan pada dokumen requirement yang disepakati bersama. Dokumen requirement adalah dokumen yang berisi lingkup pekerjaan software yang harus dikembangkan, dengan demikian maka dokumen ini semestinya menjadi acuan untuk pengujian[11].

3. Analisis dan Perancangan

3.1. Flowmap Sistem Berjalan

Sistem yang berjalan saat ini untuk penilaian resiko pengembangan perangkat lunak memiliki dua user yaitu koordinator IT dan responden. Koordinator IT berperan untuk mengelola sistem. Untuk pengisian kuisioner dan perhitungan hasil kuisioner masih manual dengan menggunakan *microsoft excel* sehingga masih kurang efektif karena tidak ada tempat penyimpanan data untuk hasil perhitungan seperti database. Perhitungan dimulai dari perhitungan *risk factor*, *risk element*, *development phases*, dan *software risk management activities*. Setelah semua perhitungan selesai, akan menghasilkan *total product risk*. Setelah di dapatkan semua nilai dari setiap faktor, maka hasil akhirnya adalah sebuah laporan yang berisi hasil perhitungan.

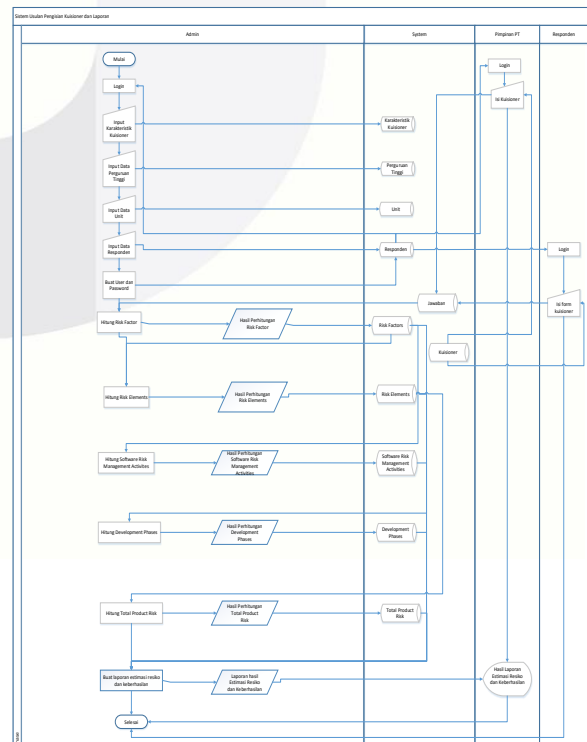


Gambar 3-1 Flowmap berjalan

3.2 Analisis Kebutuhan Sistem(atau Produk)

3.2.1 Flowmap usulan pengisian kuisioner dan laporan

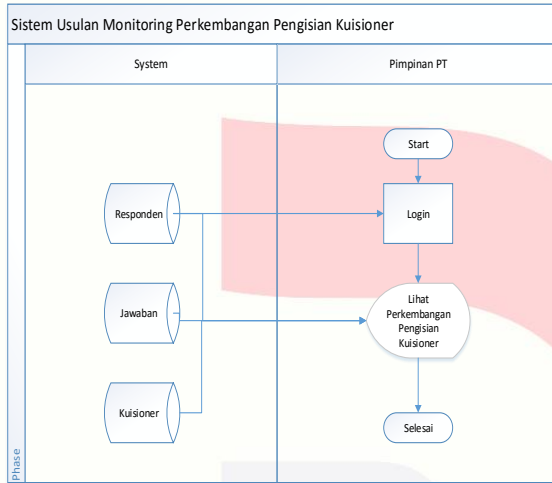
Aplikasi penilaian resiko teknologi informasi memiliki Tiga user dengan kebutuhan yang berbeda-beda. Tiga user ini adalah responden, koordinator IT, pimpinan perguruan tinggi yang mengelola sistem atau yang berperan dalam sistem. Setelah responden mengisi kuisioner perhitungan akan dilakukan dimulai dari *risk factor* dan menghasilkan sepuluh unsur yaitu *organization, estimation, monitoring, development methodology, tools, risk culture, usability, correctness, reliability*, dan *personel*. Kemudian diikuti dengan perhitungan *risk element, development phases*, dan *software risk management activities dan total product risk*. *Risk element* menghasilkan tigas unsur yang nantinya akan di gunakan untuk menghitung total product risk, tiga unsur itu meliputi *technical, cost, dan schedule*. *Development phases* menghasilkan enam unsur yaitu *pre-requirements, requirements, design, code, test, dan development & maintenance*. *Software management risk activities* menghasilkan delapan unsur yaitu *identification, strategy & planning, assesment, mitigation & avoidance, reporting, prediction, process, dan product*. Perhitungan *development phases* dan *software risk management activities* mengacu pada hasil perhitungan dari unsur *risk factor*. Setelah di dapatkan nilai dari semua unsur maka di buatlah laporan berdasarkan peluang terkecil dari setiap unsur. Gambar 3-2 menggambarkan sistem pada aplikasi penilaian resiko teknologi informasi.



Gambar 3-2 Flowmap usulan pengisian kuisioner

3.2.1 Flowmap usulan monitoring pengembangan kuisisioner

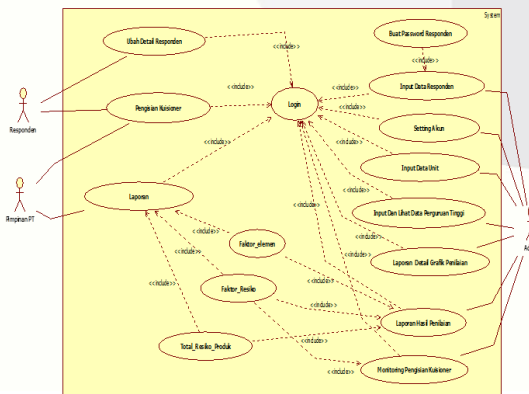
Pimpinan perguruan tinggi memiliki hak akses untuk melihat perkembangan pengisian kuisisioner. Hak akses yang dimiliki yaitu dapat melihat berapa persen responden yang sudah mengisi kuisisioner dan responden mana yang belum mengisi kuisisioner. Serta berapa kuisisioner yang telah diisi maupun belum diisi oleh responden.



Gambar 3-3 Flowmap usulan monitoring pengisian kuisisioner

3.2.3. Use Case Diagram

Berikut merupakan Use Case dari Aplikasi Penilaian Resiko Teknologi Informasi di Perguruan Tinggi Berdasarkan Software Engineering Risk Management.



Gambar 3-3 Use Case

Pada pengerjaan aplikasi ini, dari memasukkan data perguruan tinggi, data unit, data responden, ubah profil responden, dan menampilkan kuisisioner untuk responden dilakukan secara bersama-sama. Sedangkan untuk pengerjaan

perhitungan setiap elemen dibagi menjadi 2 modul yaitu modul A dan Modul B. Hasil perhitungan serim terdiri dari 5 elemen yaitu :

- Risk Factor
- Risk Element
- Development Phases
- Software Risk Management Activities
- Total Product Risk

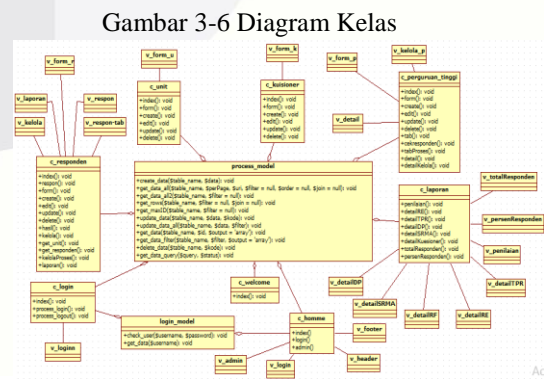
Pada modul ini penulis akan mengerjakan modul A yang terdiri dari

- Risk Factor
- Risk Element
- Total Product Risk

Risk factor terdiri dari 10 faktor yaitu (Organization, Estimation, Monitoring, Development Methodology, Tools, RiskCulture, Usability, Correctness, Reliability, Personel). Hasil perhitungan risk factor di dapatkan dari jawaban yang diisikan oleh responden dan hasilnya di kalikan dengan bobot dari setiap element, sedangkan Risk element terdiri dari (Technical, Cost, Schedule). Perhitungan risk element sendiri di dapatkan dari hasil perhitungan setiap elemen dari risk factor. Sedangkan Total Product Risk terdiri dari satu elemen yaitu (Software Project Risk), hasil perhitungan Total Product Risk di dapatkan dari hasil perhitungan setiap elemen dari Risk Element.terkecil dan rekomendasi.

3.2.4 Diagram Kelas

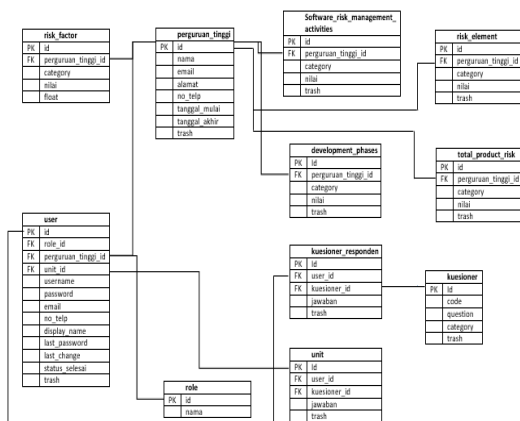
Perancangan diagram kelas secara umum yang digunakan pada aplikasi penilaian pembangunan perangkat lunak di perguruan tinggi berbasis web berdasarkan software engineering risk management, adalah sebagai berikut:



Gambar 3-6 Diagram Kelas

3.2.7 Skema Relasi

Berikut adalah skema relasi dari aplikasi penilaian pengembangan perangkat lunak di perguruan tinggi berbasis web berdasarkan software engineering risk management.



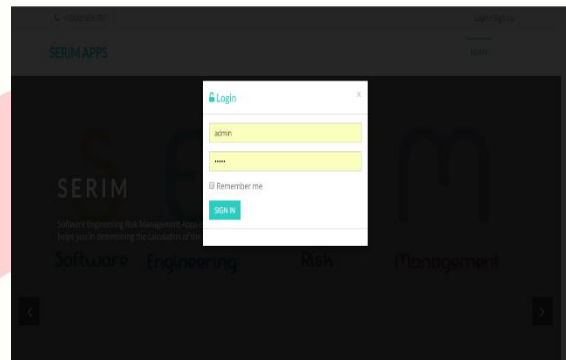
Gambar 3-7 Skema Relasi



4. Implementasi Perangkat Lunak

Login Pengguna

Aplikasi ini memiliki tiga pengguna yaitu admin, pimpinan PT, dan responden. Sebelum pengguna menggunakan aplikasi, pengguna harus melakukan login terlebih dahulu dengan memasukkan *username* dan kata sandi seperti pada gambar.



Gambar 4-1 Login Pengguna

3.7 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak

3.7.1. Kebutuhan Perangkat Keras

Adapun kebutuhan perangkat lunak untuk membuat aplikasi penilaian resiko pembangunan perangkat lunak di perguruan tinggi berdasarkan *software engineering risk management* adalah sebagai berikut.

Tabel 3-1 Perangkat Keras

No	Jenis Hardware	Spesifikasi yang digunakan
1.	RAM	4 GB
2.	Harddisk	1 TERA
3.	Processor	Intel(R) Core™3 Duo Kecepatan 3.0 GHZ
4.	Screen Resolution	480 854 pixels

3.7.2 Perangkat Lunak

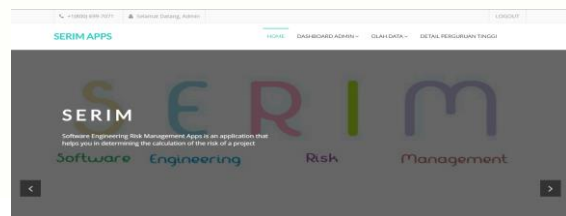
Adapun kebutuhan perangkat lunak untuk membuat aplikasi penilaian resiko pembangunan perangkat lunak di perguruan tinggi berdasarkan *software engineering risk management* adalah sebagai berikut. Tabel 3-2 Perangkat Lunak

No	Jenis software	Spesifikasi yang digunakan
1.	Operating sistem	Windows 10
2.	Database	MySQL
3.	Script editor	Seblime Text 3
4.	Web server	Apache, MySQL, PHP, and Xampp 3.2.1 CodeIgniter 2.2.2
5.	Web browser	Mozilla Firefox, Google Chrome
7.	Dokumentasi	Ms. Word 2016, Ms. Visio 2016,

Jika *username* atau kata sandi salah maka sistem akan menampilkan pesan bahwa *username* atau kata sandi salah. Jika *username* dan kata sandi yang dimasukkan benar, maka sistem akan menampilkan halaman beranda sesuai hak akses pengguna. Tampilan pada tiap pengguna memiliki perbedaan pada menu tampilan. Berikut adalah tampilan beranda masing-masing pengguna.

Beranda Admin

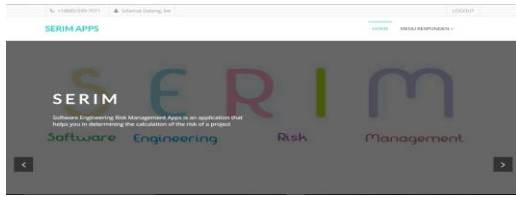
Pada tampilan admin terdapat menu *dashboard* admin, olah data, dan detail perguruan tinggi. *Dashboard* menu memiliki sub menu yaitu laporan total responden, laporan detail kuisioner, laporan penilaian. Olah data memiliki sub menu data perguruan tinggi dan kelola responden.



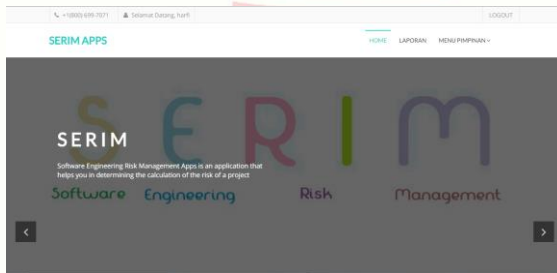
Gambar 4-2 Beranda admin

Beranda Responden

Pada tampilan responden terdapat menu responden yang memiliki sub menu profil dan isi kuisioner.



Gambar 4-3 Beranda Responden
Beranda Pimpinan PT
 Pada tampilan pimpinan perguruan tinggi terdapat menu yang sama dengan tampilan responden. Yang membedakan adalah pada tampilan pimpinan perguruan tinggi terdapat menu laporan yang memiliki sub menu laporan penilaian dan laporan persen responden.

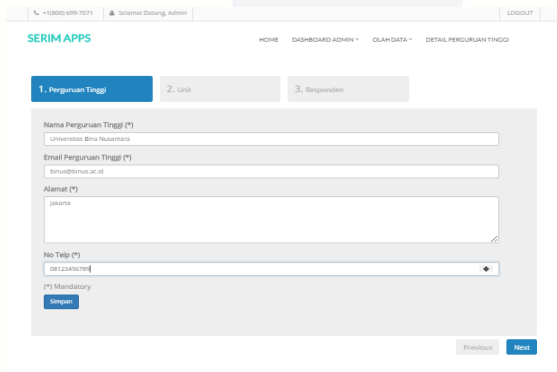


Gambar 4-4 Beranda Pimpinan PT

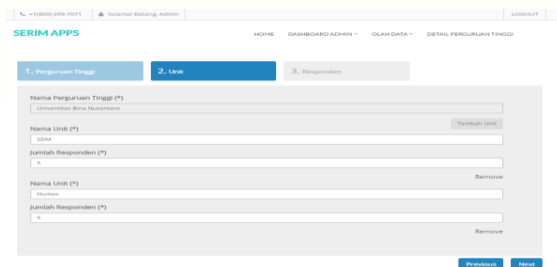
Menu Pada Beranda Admin

Olah data:

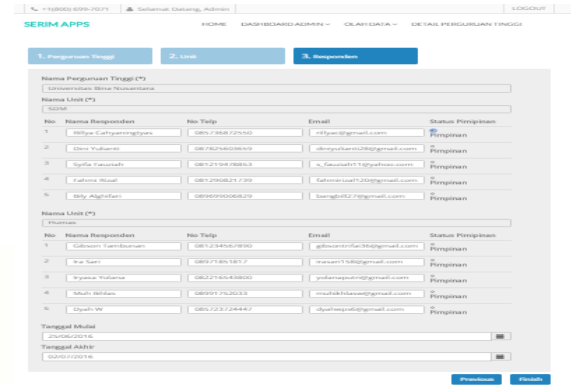
1. Data Perguruan Tinggi



Gambar 4-5 Input Data Perguruan Tinggi
 Pada tampilan ini data yang dimasukkan untuk perguruan tinggi yaitu nama perguruan tinggi, email perguruan tinggi, dan nomor telepon perguruan tinggi.

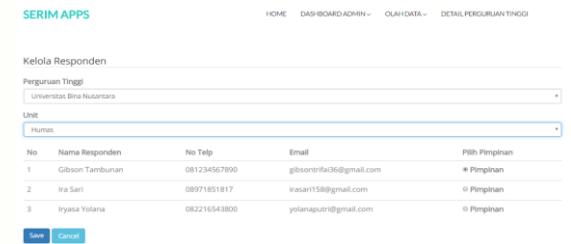


Gambar 4-6 Input data unit
 Pada tampilan ini data yang dimasukkan adalah nama unit dan jumlah responden.



Gambar 4-7 Input data responden
 Pada tampilan ini data yang dimasukkan adalah data responden, tanggal mulai, dan tanggal akhir. Tanggal mulai dan tanggal akhir adalah waktu dimana dimulainya pengisian kuisioner oleh responden.

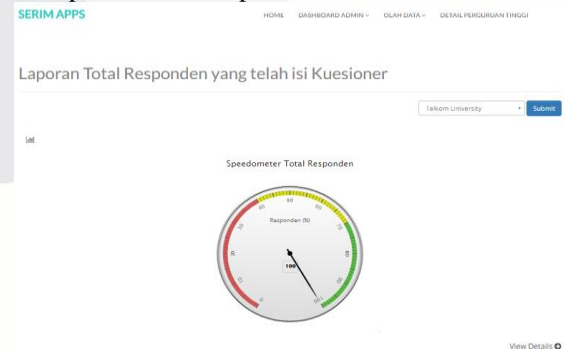
2. Kelola Responden



Gambar 4-8 Kelola Responden
 Pada tampilan ini admin dapat melihat daftar responden dan dapat mengetahui responden yang menjadi pimpinan perguruan tinggi.

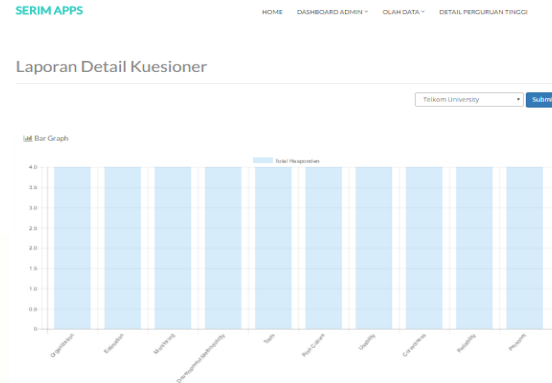
Dashboard Admin:

1. Laporan Total Responden



Gambar 4-8 Laporan total responden
 Pada tampilan ini, admin dapat melihat berapa banyak responden yang telah mengisi kuisioner.

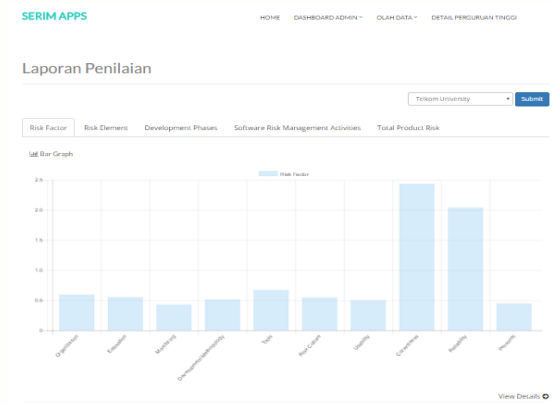
2. Laporan Detail Kuisisioner



Gambar 4-9 Laporan detail kuisisioner
 Pada tampilan ini, admin dapat melihat jumlah responden yang telah mengisi kuisisioner berdasarkan faktor resiko yang telah dikelompokkan.

3. Laporan Penilaian

Pada tampilan ini, admin dapat melihat hasil penilaian seluruh element. Seluruh element meliputi *risk factor*, *risk element*, *total product risk*, *development phases*, *software risk management activities*.



Gambar 4-10 Laporan Penilaian
 4. Detail Laporan Penilaian
 Tampilan ini menampilkan tabel nilai dari setiap element. Dimana hasil didapatkan dari perhitungan jawaban dan bobot yang telah ditentukan.

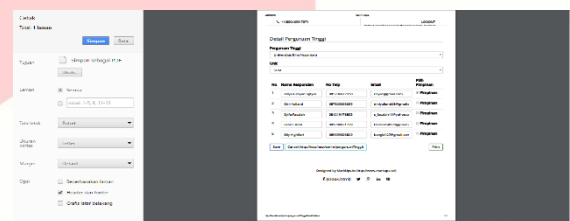
Gambar 4-11 Detail laporan penilaian

5. Detail Perguruan Tinggi

Pada menu ini admin dapat melihat detail perguruan tinggi dari setiap unit. Detail meliputi data responden yang dapat dicetak per unit.

No	Nama Responden	No Telp	Email	Pilih Peminatan
1	Rilya Cahyaningtyas	085736872550	rilya@gmail.com	<input checked="" type="radio"/> Peminatan
2	Dini Yulianti	087825603659	dnyulianti2@gmail.com	<input type="radio"/> Peminatan
3	Syifa Fauziah	081219478853	s_fauziah11@yahoo.com	<input type="radio"/> Peminatan
4	Fahmi Rizal	081290821739	fahmirizal20@gmail.com	<input type="radio"/> Peminatan
5	Bity Alghafar	08969005629	bangit27@gmail.com	<input type="radio"/> Peminatan

Gambar 4-12 Detail Perguruan Tinggi



Gambar 4-14 Cetak detail perguruan tinggi

Menu Pada Beranda Responden

1. Profil Responden

Pada menu ini responden dapat melakukan ubah profil seperti ubah password, nama, email, dan nomor telepon. Selain itu responden dapat melihat kapan terakhir responden melakukan ubah password.

Gambar 4-15 profil responden

2. Isi Kuisisioner

Pada menu ini responden mengisi kuisisioner. Pengisian kuisisioner dapat dilakukan secara bertahap dengan jangka waktu tujuh hari. Pada tampilan kuisisioner terdapat pengingat waktu pengisian kuisisioner. Pengisian nilai kuisisioner adalah 0.0, 0.5, 0.1. Isi dari kuisisioner berupa pertanyaan yang berkaitan dengan organization, estimation, monitoring, development methodology, tools, risk culture, usability, correctness, reliability, dan personel.

LIST KUESIONER

Waktu terakhir pengisian kuisisioner anda 2 hari lagi

No	Pertanyaan	Jawaban	0	0.5	1
Q1	Apakah anda menggunakan pengalaman perangkat lunak yang berpengalaman?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Q2	Apakah perusahaan anda pernah membuat perangkat lunak yang persis sebelumnya?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Q3	Apakah ada perencanaan untuk mendokumentasikan struktur organisasi di perusahaan anda?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Q4	Apakah Struktur organisasi di perusahaan anda cukup stabil?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Q5	Bagaimana tingkat kepercayaan diri anda dalam mengelola tim?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Q6	Apakah komunikasi terjalin dengan baik antar organisasi yang berbeda untuk mendukung pengembangan proyek perangkat lunak?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Q7	Apakah fungsi konfigurasi perangkat lunak dapat di gunakan?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Q8	Apakah fungsi kualitas perangkat lunak dapat di gunakan?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

[Simpan](#)

Gambar 4-16 Isi kuisisioner

Menu Pada Pimpinan Perguruan Tinggi

Menu Pimpinan:

1. Profile

Pada menu ini pimpinan perguruan tinggi dapat melakukan ubah profil seperti ubah kata sandi, nama, email, dan nomor telepon. Selain itu pimpinan perguruan tinggi dapat melihat kapan terakhir pimpinan melakukan ubah kata sandi.

SERIM APPS

HOME LAPORAN MENU PIMPINAN

Update Responden

Perguruan Tinggi

Unit

Nama Responden

Email

Username

Password Lama

Password Baru

No Telp

Anda belum pernah ganti password

[Ubah](#) [Cancel](#)

Gambar 4-17 Profile pimpinan

2. Isi Kuisisioner

Pada menu ini pimpinan perguruan tinggi mengisi kuisisioner. Pengisian kuisisioner dapat dilakukan secara bertahap dengan jangka waktu tujuh hari. Pada tampilan kuisisioner terdapat pengingat waktu pengisian kuisisioner. Pengisian nilai kuisisioner adalah 0.0, 0.5, 0.1. Isi dari kuisisioner berupa pertanyaan yang berkaitan dengan organization, estimation, monitoring, development methodology, tools, risk culture, usability, correctness, reliability, dan personel.

LIST KUESIONER

Waktu terakhir pengisian kuisisioner anda 3 hari lagi

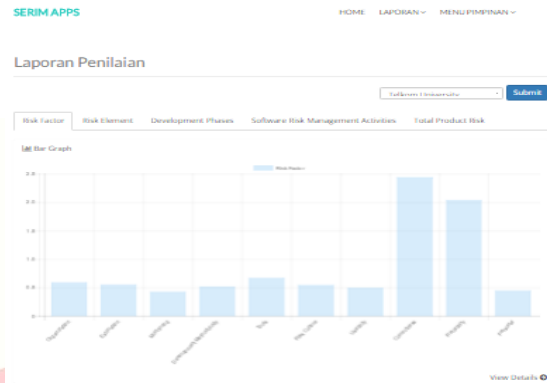
No	Pertanyaan	Jawaban	0	0.5	1
Q1	Apakah anda menggunakan pengalaman perangkat lunak yang berpengalaman?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Q2	Apakah perusahaan anda pernah membuat perangkat lunak yang persis sebelumnya?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Q3	Apakah ada perencanaan untuk mendokumentasikan struktur organisasi di perusahaan anda?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Q4	Apakah Struktur organisasi di perusahaan anda cukup stabil?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Q5	Bagaimana tingkat kepercayaan diri anda dalam mengelola tim?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Q6	Apakah komunikasi terjalin dengan baik antar organisasi yang berbeda untuk mendukung pengembangan proyek perangkat lunak?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Q7	Apakah fungsi konfigurasi perangkat lunak dapat di gunakan?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Q8	Apakah fungsi kualitas perangkat lunak dapat di gunakan?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Gambar 4-18 Isi Kuisisioner pimpinan

Laporan:

1. Laporan Penilaian

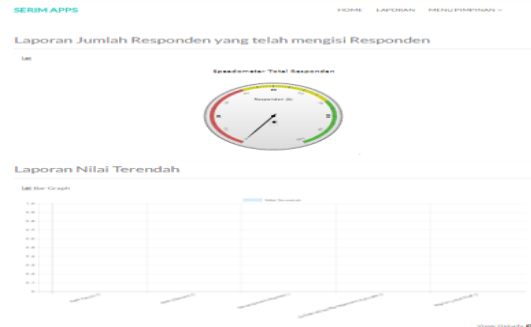
Pada menu ini pimpinan dapat melihat hasil dari perhitungan yang dilakukan oleh sistem. Laporan berupa grafik dan detail penilaian.



Gambar 4-19 Laporan penilaian pimpinan

2. Laporan Persen Responden

Pada menu ini, pimpinan perguruan tinggi dapat melihat persentase responden yang telah mengisi kuisisioner. Semakin tinggi persentase, maka semakin banyak responden yang telah mengisi kuisisioner.



Gambar 4-20 Laporan persen responden

5. Penutup

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan kegiatan analisis kebutuhan, desain, perancangan kode program, dan pengujian terhadap aplikasi penilaian pembangunan perangkat lunak di perguruan tinggi berdasarkan software engineering risk management penulis mengambil kesimpulan diantaranya adalah:

1. Aplikasi ini hanya bisa memperkirakan resiko yang muncul sebelum proyek dilaksanakan. Sehingga metode perhitungan resiko dengan serim dengan menggunakan pendekatan JIT hanya digunakan diawal proyek saja.
2. Aplikasi ini memudahkan perguruan tinggi dalam penyebaran kuisisioner ke responden.
3. Aplikasi ini memudahkan responden dalam pengisian kuisisioner.
4. Aplikasi ini mampu menghasilkan 28 keluaran nilai dari 5 element utama secara detail.
5. Aplikasi ini menghasilkan laporan akhir yang berisikan deskripsi dari setiap resiko.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil pembangunan proyek akhir ini, penulis menyampaikan beberapa saran untuk pengembangan selanjutnya yaitu:

- 1 Aplikasi ini diharapkan dapat digunakan oleh semua institusi, tidak hanya perguruan tinggi.
- 2 Aplikasi ini diharapkan dapat digunakan pada *multiplatform*.
- 3 Responden diharapkan dapat mengisi kuisioner beberapa proyek namun dalam periode berbeda.

Daftar Pustaka:

- [1] Rosa A.S ., M. Salahuddin. 2014. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung: Informatika.
- [2] Luwis. (2002) Pemrograman Web Aplikatif dengan Java. Jakarta: Elex Media Komputindo
- [3] Rot, Artur. (2009) Enterprise Information Technology Security: Risk Management Perspective, Proceedings of the World Congress on Engineering and Computer Science 2009 Vol II WCECS 2009, October 20-22, 2009, San Francisco, USA
- [4] Ahlan, Abdul Rahman., Arsyad, Yusri. (2012) Information Technology Risk Management: The case of the International Islamic University Malaysia, Journal Of Research And Innovation In Information Systems.
- [5] Karolak, Dale Walter. 1996. Software Engineering Risk Management. Los Alamitos: IEEE Computer Society Press.
- [6] Nugroho, bunafit.(2009). Aplikasi Pemrograman Web Dinamis dengan PHP dan MySQL. Yogyakarta : Gava Media.
- [7] Riyanto. (2011). Sistem Informasi Penjualan dengan PHP dan MySQL. Yogyakarta : Gava Media.
- [8] H, Rafiza. 2006.Panduan dan Refrensi Kamus Fungsi PHP 5. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- [9] Madcoms. Menguasai HTML, CSS, PHP dan MySQL Indonesia. 2011.
- [10] MT A.Suhendar.S.Si dan Hariman Gunadi.S.Si., Visual Modeling Menggunakan Raltional Rose. Bandung:Informatika, 2001.
- [11] Wanhen., 2010., Apakah Yang Dimaksud Dengan User Acceptance Test?. <http://www.exforsys.com/tutorials/testing/what-is-user-acceptance-testing.html>. Diakses pada tanggal 13 Maret 2016
- [12] Jurnal Teknologi Industri Vol. XI No. 2 April 2007:13-24
- [13] Raharjo. 2001.Belajar Pemograman Web. Bandung: Modula.
- [14] Arief Ramadhan,S.Kom. 2006. Pemograman Web Database dengan PHP dan MySQL. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.