

Nama : M. Abdillah Aljauani

No.

Date. / /

Materi : Metodologi Pengembangan (Pertemuan 3)

### 1. Waterfall

Metodologi waterfall adalah pendekatan pengembangan sistem yang berurutan dan linier. Setiap fase harus diselesaikan sebelum lanjut ke fase berikutnya.

Tahapannya

Planning → Analysis → Design → Implementation → System

### 2. Iteration

Metodologi Iteration adalah pendekatan yang memecah proyek besar menjadi beberapa siklus/iterasi.

Tahapannya

Planning → Design, Develop & Test → feedback → Refinement → Next Iteration

### 3. Prototyping

Metodologi Prototyping adalah pendekatan dimana model awal dari sistem dibangun dan diuji, kemudian dimodifikasi sesuai feedback pengguna. Prototype akan terus berkembang hingga sistem akhir terbentuk.

Tahapannya

Requirement → Prototyping → feedback → Iteration → System

### 4. Throw away

Metodologi throwaway adalah pendekatan dimana sebuah prototype dibangun dengan cepat untuk mengumpulkan feedback dari pengguna dan kemudian

No.

Date. / /

dibangun setelah evaluasi. Prototype ini hanya sebagai alat untuk memahami kebutuhan pengguna secara lebih jelas

Tahapannya

Planning → Analysis → Development →  
Rebuild Prototype → System

## 5. Phased

Metodologi Phased adalah pendekatan yang membagi proyek menjadi beberapa phase / tahapan yang lebih kecil. Setiap fase memiliki tujuan yang spesifik & sering kali dilaksanakan dalam urutan terstruktur, dimana hasil dari setiap fase dapat digunakan untuk melanjutkan ke fase berikutnya

Tahapannya

Phase 1 : Planning → Analysis → Design → System 1

Phase 2 : ————— " ————— " → System 2

Phase 3 : ————— " ————— " → System 3

## 6. Extreme Programming

XP (Extreme Programming) adalah metodologi Agile yang berfokus pada peningkatan kualitas perangkat lunak dan responsive terhadap perubahan.

Tahapannya

Planning → Design → Coding → Testing →  
Refactoring → Release → Pair Programming →  
Continuous Integration → Test Driven Development →  
Simplicity



## 9. Scrum

Scrum adalah salah satu metodologi Agile yang berfokus pada pengembangan & penyesuaian produk melalui iterasi pendek (sprint)

Tahapannya

Sprint Planning → Daily scrum →  
Sprint review - Sprint retrospective →  
Backlog refinement

Pemeran Utama dalam metodologi scrum :

- Product owner
- Scrum master
- Development Team