

## ACTIVITY PERTEMUAN 1

**NAMA** : Fadli Ardiansyah Harahap

**NPM** : 50421437

**KELAS** : 4IA14

**MATERI** : DESAIN PERANGKAT LUNAK BERBASIS KOMPONEN, PATTERN, DAN SKALA ENTERPRISE

**MATA PRAKTIKUM** : REKAYASA PERANGKAT LUNAK 2

---

1. Jelaskan apa yang kalian ketahui tentang rekayasa perangkat lunak.  
REKAYASA PERANGKAT LUNAK adalah disiplin ilmu yang berfokus pada pembuatan, pengembangan, dan pemeliharaan perangkat lunak dengan pendekatan yang terstruktur, sistematis, dan terukur. Tujuan utama dari rekayasa perangkat lunak adalah menciptakan perangkat lunak yang berkualitas tinggi, andal, efisien, serta dapat dipelihara dan dikembangkan lebih lanjut. RPL mencakup berbagai aspek yang berkaitan dengan pengembangan perangkat lunak, mulai dari analisis kebutuhan hingga pengujian, pemeliharaan, dan manajemen proyek.
2. Buatlah program sederhana untuk menghitung keliling dan luar dari bangun datar.

```
1 import java.util.Scanner;
2
3 public class BangunDatar {
4
5     public static double hitungLuasPersegi(double sisi) {
6         return sisi * sisi;
7     }
8
9
10    public static double hitungKelilingPersegi(double sisi) {
11        return 4 * sisi;
12    }
13
14    public static void main(String[] args) {
15        Scanner input = new Scanner(System.in);
16
17
18        System.out.print("Masukkan panjang sisi persegi: ");
19        double sisi = input.nextDouble();
20
21        double luas = hitungLuasPersegi(sisi);
22        double keliling = hitungKelilingPersegi(sisi);
23
24        System.out.println("Luas Persegi: " + luas);
25        System.out.println("Keliling Persegi: " + keliling);
26
27        input.close();
28    }
29 }
30
```

```
Masukkan panjang sisi persegi: 10
Luas Persegi: 100.0
Keliling Persegi: 40.0
```