

Praktikum Rekayasa Perangkat Lunak



Dika



Faiq



Muaz



Calvin

Media Praktikum

Google Classroom

- Kelas A: bvs6a5o
- Kelas B: wucv5ct

Discord

AGvPD9t4vG

→ Bobot nilai

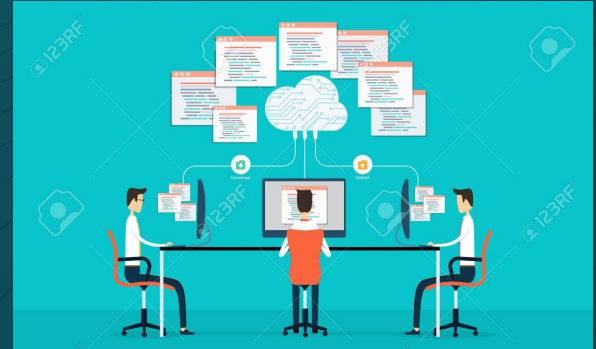
- Tugas + Quiz: 40%
- UTS: 30%
- UAS: 30%



1. Definisi RPL

Definisi RPL

Rekayasa Perangkat Lunak adalah sebuah disiplin ilmu yang mencakup segala hal yang berhubungan dengan proses pengembangan perangkat lunak sejak dari tahap perancangan hingga tahapan implementasi sehingga siklus hidup perangkat lunak dapat berlangsung secara efisien dan terukur.





2. SDLC

SDLC (Software Development Life Cycle) adalah proses atau tahapan dalam pengembangan perangkat lunak.

Beberapa contoh SDLC:

- Waterfall Model
- Agile Model
- Iterative Model
- Spiral Model
- V Model





Tugas

→ Tugas

Sebut dan jelaskan minimal enam SDLC (Definisi, Tahapan, Metodologi, Kelebihan, Kekurangan, dll.).

- Kerjakan per kelompok
- Kumpulkan di Google Classroom.
- Deadline jam 23.59 H-1 praktikum selanjutnya.

→ Tugas lagi

Lengkapi *sheet* ini untuk proyek akhir praktikum RPL 2023: <https://bit.ly/KelompokRPL2023>

Format file:

6digitNPM_6digitNPM_..._Tugas 1.pdf

Terima kasih