

MANAJEMEN PROYEK PERANGKAT LUNAK

MODUL 1 – Software Development Life Cycle & Business Case

Modul 1

Modul tersebut membahas tentang Manajemen Proyek Perangkat Lunak dengan fokus pada Software Development Life Cycle (SDLC) dan Business Case. Terdapat beberapa metode SDLC yang dijelaskan seperti Waterfall, Prototype, Agile, dan Fountain. Selain itu, terdapat juga penjelasan mengenai tahapan-tahapan dalam pengembangan perangkat lunak menggunakan metode tersebut. Business Case juga dijelaskan sebagai gambaran umum suatu proyek yang memuat organizational value, feasibility, biaya, manfaat, dan resiko dari proyek.

Lalu terdapat Lembar Kerja yang harus dikerjakan pada modul tersebut

1. Pre-Praktikum

yaitu membentuk kelompok beranggotakan 5 orang dengan role Manager, Initiator, Planner, Executor, dan Closing. Kelompok praktikum harus sama dengan kelompok yang ada di kelas mata kuliah

Nama	NIM	Peranan	Posisi	Informasi Kontak
Rysa Laksana Bhakti	202010370311128	Project Manager	Project Manager	rysalaksana66@gmail.com
Anggoro Trio Risnando	202010370311324	Planner	System Analyst	atrisnando1@gmail.com
Muhammad Hafiz Habani Nelwan	202010370311298	Executor	Software Developer (programmer)	hafizhbni@gmail.com
Ananta Romadhan	202010370311120	Initiator	UI / UX	Ananta076238@gmail.com
Reno Chandra Afriedo	202010370311292	Closing	Quality Assurance	defgafriedo@gmail.com

Gambar di atas merupakan Anggota kelompok dalam pengerjaan proyek ini. Dengan peranan yang sudah di tentukan.

2. Kegiatan 1

Lalu pada kegiatan 1 kita disuruh memilih salah satu metode SDLC yang paling menarik dan dirasa paling cocok untuk digunakan dalam pengembangan software menurut satu kelompok. Dan jelaskan mengenai metode tersebut mulai dari tahapan hingga kelebihan dan kekurangan dari metode tersebut. Materi dapat ditambahkan dari luar modul dan referensi modul agar lebih lengkap dan jelas. dan mempresentasikan kepada asisten secara bergantian oleh seluruh anggota kelompok.

untuk file presentasi bisa diakses pada link ini [Business Case](#)

3. Kegiatan 2

Lalu pada kegiatan 2 tentukan ide untuk manajemen proyek perangkat lunak yang akan dibuat dan buat Business Case dari ide yang telah ditentukan oleh satu kelompok

disini kami membuat sebuah Aplikasi Sistem Informasi Manajemen Kost

