

## KUIS RPL

06 April 2020

Nama : Purca Audya Tri Cahya Anggraeni  
No : H10018046  
Kelas : B

Perangkat lunak menurut Roger S. Prerman adalah sebuah produk yang dibangun oleh software profesional dan kemudian mendukung semua perangkat lunak dalam jangka waktu yang panjang.

Pesan ganda perangkat lunak :

a). sebuah produk

- Menyajikan potensi komputasi
- Memfasilitasi, mengelola, memperoleh, modifikasi, menampilkan atau mengirimkan informasi.

b). alat untuk menyajikan sebuah produk :

- Mendukung atau menyediakan layanan fungsi sistem
- Mengendalikan program lain - ex : sistem operasi
- Mempengaruhi komunikasi - ex : PL jaringan
- Membantu membangun - ex : tool PL

- Dirakit, tidak बदaluarsa dan lebih kompleks berarti perangkat lunak tidak pernah rusak, karena dipelihara. Perangkat lunak dirakit dari komponen yang sudah ada, perangkat lunak lebih kompleks daripada hardware.

Yang dimaksud dengan yaitu respon efektif pada perubahan, komunikasi efektif terhadap semua stakeholder, melibatkan konsumen pada tim, mengorganisasi sebuah tim sehingga kinerja yang dapat di kendalikan, perangkat lunak secara cepat dan bertahap di selesaikan.

tools  
metode  
proses model  
a quality focus

tools : ~~men~~ Memberi support ur lapisan proses dan metode  
metode : cara yang dilakukan ur membangun software  
proses : elemen yang menyatukan lapisan lainnya  
Quality : dasar pembuatan sebuah produk, apalagi produk software adalah kualitas.

6. ~ Memahami Masalah : Untuk dapat memahami masalah yang harus dilakukan adalah memahami bahasa atau istilah yang digunakan dalam masalah tersebut. Merumuskan apa yang diketahui, apa yang ditanyakan, apakah informasi yang diperoleh cukup, kondisi / syarat apa saja yang harus dipenuhi.

o Merencanakan Pemecahan : memilih rencana pemecahan masalah yang sesuai bergantung dari seberapa sering pengalaman urta menyelesaikan masalah sebelumnya.

o melaksanakan rencana : menjalankan strategi yang telah dibuat dg ketekunan dan ketelitian untuk mendapatkan penyelesaian

o Menyelesaikan kembali : menganalisis dan mengevaluasi apakah strategi yang diterapkan dan hasil yang diperoleh benar.

7. a) adalah software desain bukanlah proses yang sempurna. desain desain harusnya lebih sederhana, software desain bukan hanya pada interface tetapi juga coding.