

Nama : Rachel Amelia Lesmana

Kelas : 4IA14

NPM : 51421194

Mata kuliah : RPL2

1. Rekayasa Perangkat Lunak adalah disiplin ilmu yang berfokus pada penerapan prinsip-prinsip rekayasa untuk merancang, mengembangkan, menguji, dan memelihara perangkat lunak. Tujuan utamanya adalah untuk menghasilkan perangkat lunak yang berkualitas tinggi, dalam waktu dan anggaran yang ditetapkan, dengan memperhatikan faktor-faktor seperti keamanan, kinerja, dan pemeliharaan.

2. Program menghitung keliling dan luas bangun datar:

```
1 import java.util.Scanner;
2
3 public class PersegiPanjang {
4     public static void main(String[] args) {
5         Scanner scanner = new Scanner(System.in);
6
7         // Meminta input dari pengguna
8         System.out.print("Masukkan panjang persegi panjang: ");
9         double panjang = scanner.nextDouble();
10
11         System.out.print("Masukkan lebar persegi panjang: ");
12         double lebar = scanner.nextDouble();
13
14         // Menghitung keliling dan luas
15         double keliling = 2 * (panjang + lebar);
16         double luas = panjang * lebar;
17
18         // Menampilkan hasil
19         System.out.println("Keliling persegi panjang: " + keliling);
20         System.out.println("Luas persegi panjang: " + luas);
21
22         // Menutup scanner
23         scanner.close();
24     }
25 }
```

```
Masukkan panjang persegi panjang: 10
Masukkan lebar persegi panjang: 8
Keliling persegi panjang: 36.0
Luas persegi panjang: 80.0
```