



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER MUHAMMADIYAH JAKARTA

Jl. Kelapa Dua Wetan No. 17 Ciracas Jakarta Timur
021 – 87717489 / 021 – 87717480

Email : stmikmuhjkt@gmail.com / websate : www.stmikmj.ac.id

Nama Lengkap : Rhayeksa Dewangga Setiawan

NIM : 18300242

Jurusan : ☒ Teknik Informatika (TI)

Sistem Informasi (SI)

Matakuliah :

Dosen Pengampu :

Hari/tanggal : 11 April 2020

1. Rekayasa perangkat lunak adalah pengubahan perangkat lunak itu sendiri guna mengembangkan, memelihara, dan membangun kembali dengan menggunakan prinsip rekayasa untuk menghasilkan perangkat lunak yang dapat bekerja lebih efisien dan efektif untuk pengguna.

2. Menghasilkan perangkat lunak yang berkualitas dengan biaya yang efisien

3. Bisnis akan lebih modern, efisien, dan memiliki akses yang cepat

4. Melakukan salah satu metode pengembangan perangkat lunak seperti waterfall, RAD, SDLC, dan lain-lain.

5. a. Inisiasi (initiation)
pembuatan proposal proyek perangkat lunak.
- b. Pengembangan konsep sistem
mendefinisikan lingkup konsep termasuk dokumentasi pengembangan sistem pada analisis lingkup area sistem dan manajemen rencana dan mempelajari cara kerja sistem.
- c. Perancangan
Membuat perencanaan terhadap pekerjaan dan berkas perencanaan yang lainnya. Menyediakan dasar untuk mendapatkan sumber daya (resources) yang dibutuhkan untuk memperoleh solusi.
- d. Analisis kebutuhan
Analisa terhadap kebutuhan pengguna sistem perangkat lunak (user) dan mengembangkan kebutuhan user. Membuat dokumen kebutuhan fungsional.
- e. Desain
Mentransformasikan kebutuhan secara terinci, dokumen desain sistem focus pada bagaimana dapat memenuhi fungsi-fungsi yang dibutuhkan oleh sistem.

- f. Pengembangan
Mengubah perancangan ke sistem informasi yang kompleks dan bagaimana mendapatkan dan melakukan penginstalan lingkungan sistem yang diharapkan; membuat basis data dan menyiapkan standar prosedur pada saat pengujian, menyiapkan dokumen atau file coding, testing, compile, repair dan cleaning program.
- g. Integrasi dan pengujian
mepresentasikan sistem perangkat lunak yang telah memenuhi keadaan yang dispesifikasikan pada dokumen kebutuhan fungsional. Dengan diarahkan oleh bagian penjamin mutu (quality assurance) dan user. Menghasilkan pelaporan analisis dari pengujian.
- h. Implementasi
Termasuk pada persiapan implementasi, pelaksanaan perangkat lunak pada area produksi (area pada user) dan menjalankan resolusi dari problem yang terdeteksi dari tahap integrasi dan pengujian.
- i. Operasi dan pemeliharaan
Menjelaskan tentang pekerjaan untuk menjalankan dan maintenance sistem informasi pada area Produksi (lingkungan pada user), termasuk implementasi akhir dan masuk pada proses peninjauan.

j. Disposisi

Mendeskrpasikan aktifitas dari pengembangan sistem dan membangun data yang sesungguhnya sesuai dengan aktifitas user.

- 6.
 - 1. Project Manger
 - 2. System analyst
 - 3. UI/UX Designer
 - 4. Technical Writer
 - 5. Quality Assurance
 - 6. Network Engineer
 - 7. System Enginerr
 - 8. Frontend Designer
 - 9. Web developer
 - 10. Mobile Apps developer
 - 11. Desktop Application developer

- 7. Metode waterfall cirinya dalam pelaksanaannya terstruktur, metode prototype cirinya akan terus di develop sampai ada kesepakatan dari customer dan developer, Metode spiral cirinya perpaduan antara metode waterfall dan prototype

