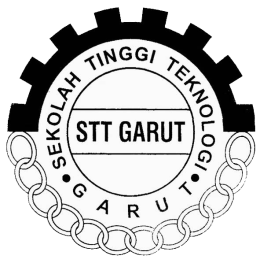
**REKAYASA PERANGKAT LUNAK**

Disusun untuk memenuhi tugas mata kuliah Pengelolaan Citra

Oleh :

Rido Mulyana (1406103)



**SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI GARUT**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

**2017**

**Rekayasa perangkat lunak**

**Rekayasa perangkat lunak** (RPL, atau dalam [bahasa Inggris](https://id.wikipedia.org/wiki/Bahasa_Inggris): *Software Engineering* atau *SE*) adalah satu bidang profesi yang mendalami cara-cara pengembangan [perangkat lunak](https://id.wikipedia.org/wiki/Perangkat_lunak) termasuk pembuatan, pemeliharaan, manajemen organisasi pengembanganan perangkat lunak dan manajemen kualitas.

*IEEE Computer Society* mendefinisikan rekayasa perangkat lunak sebagai penerapan suatu pendekatan yang sistematis, disiplin dan terkuantifikasi atas pengembangan, penggunaan dan pemeliharaan perangkat lunak, serta studi atas pendekatan-pendekatan ini, yaitu penerapan pendekatan **engineering** atas perangkat lunak.[[1]](https://id.wikipedia.org/wiki/Rekayasa_perangkat_lunak#cite_note-BoDu04-1)

rekayasa [perangkat lunak](https://id.wikipedia.org/wiki/Perangkat_lunak) adalah pengubahan perangkat lunak itu sendiri guna mengembangkan, memelihara, dan membangun kembali dengan menggunakan prinsip reakayasa untuk menghasilkan perangkat lunak yang dapat bekerja lebih efisien dan efektif untuk pengguna.

kriteria yang dapat digunakan sebagai acuan dalam merekayasa perangkat lunak:

1. dapat terus dirawat dan dipelihara(maintainability)

2. dapat mengikuti perkembangan teknologi(dependability)

3. dapat mengikuti keinginan pengguna(robust)

4. efektif dan efisien dalam menggunakan energi dan penggunaannya

5. dapat memenuhi kebutuhan yang diinginkan(usability)[[2]](https://id.wikipedia.org/wiki/Rekayasa_perangkat_lunak#cite_note-2)