



BAB 4: METODE PENGEMBANGAN

CAPAIAN PEMBELAJARAN

Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan metode pengembangan dalam proses pengembangan antarmuka.

3

BAB 4: METODE PENGEMBANGAN

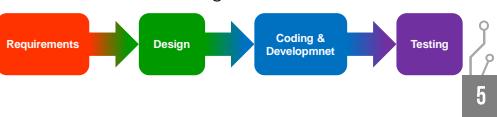
AGENDA

- Software Development Life Cycle (SDLC)
 - Waterfall Model
 - Incremental Model
 - V-Model
 - Iterative Model
 - RAD Model
 - Agile Model
 - Spiral Model
 - Prototype Model

4

SOFTWARE DEVELOPMENT LIFE CYCLE (SDLC)

- Model SDLC menggambarkan tahapan dari siklus software dan urutan eksekusi setiap proses.
- Setiap tahapan menghasilkan kebutuhan untuk tahapan berikutnya pada siklus software.
- Secara umum proses yang selalu ada pada setiap model SDLC adalah sebagai berikut:



5

SOFTWARE DEVELOPMENT LIFE CYCLE (SDLC)

- Secara detil, berikut adalah keenam tahapan pada siklus model SDLC:
 - Requirement gathering and analysis**, proses pengumpulan kebutuhan software. Kebutuhan software yang telah terkumpul kemudian dianalisa untuk melihat kemungkinan adanya kebutuhan lain yang perlu dikembangkan.
 - Design**, pada tahapan ini dipersiapkan perancangan sistem software berdasarkan spesifikasi kebutuhan yang telah dipelajari pada tahap pertama.

6

SOFTWARE DEVELOPMENT LIFE CYCLE (SDLC)

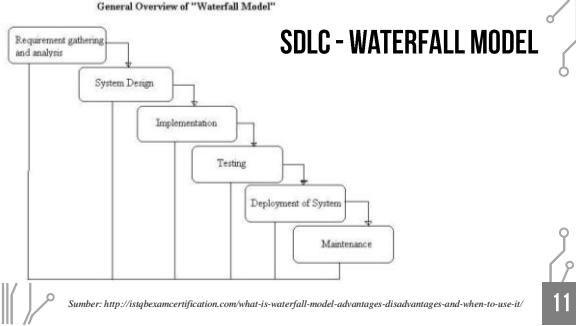
- Implementation or coding**, proses ini terbagi menjadi beberapa modul atau unit, fokus tahapan ini adalah pada pengembangan.
- Testing**, proses pengujian untuk memastikan hasil koding sesuai dengan rancangan dan kebutuhan.
- Deployment**, menyerahkan hasil pengembangan kepada pengguna.
- Maintenance**, proses memelihara produk hasil pengembangan.

7

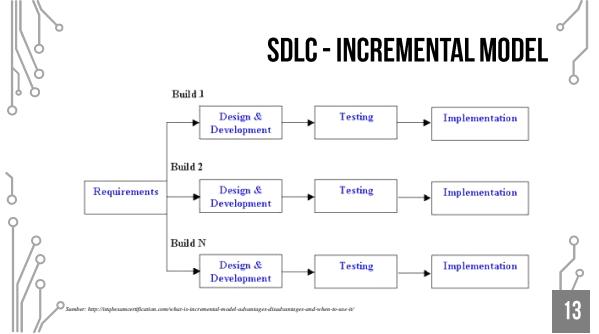
SOFTWARE DEVELOPMENT LIFE CYCLE (SDLC)

- Terdapat 8 model pengembangan dalam SDLC:
 - Waterfall Model
 - Incremental Model
 - V-Model
 - Iterative Model
 - RAD Model
 - Agile Model
 - Spiral Model
 - Prototype Model

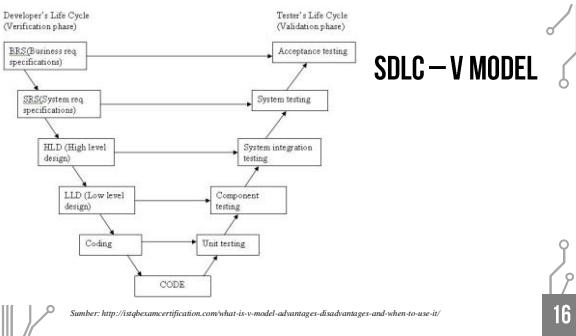
8



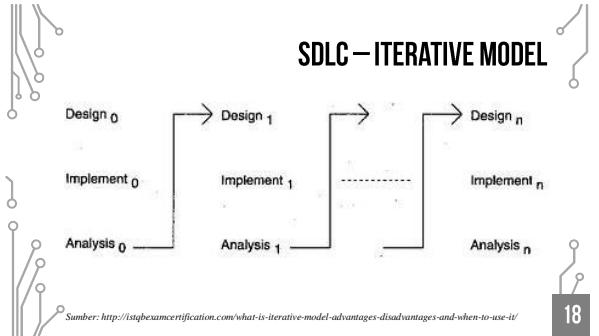
11



13



16



18

