

RPL - Rekayasa perangkat lunak

RPL yang sebenarnya merupakan singkatan dari **rekayasa perangkat lunak**. Apa sich artinya rekayasa perangkat lunak itu?. Sebelum membahas mengenai apa itu rekayasa perangkat lunak seharusnya kita tahu apa sebenarnya dari perangkat lunak itu sendiri. Apakah perangkat lunak itu adalah barang-barang halus seperti makanan, serbuk-serbuk atau hal-hal lain yang lunak-lunak. Tentu saja tidak bukan! Jadi apakah yang dimaksud perangkat lunak itu, perangkat lunak yang dimaksudkan di sini adalah semua program yang ada di dalam komputer. Secara definisi, perangkat lunak adalah seluruh perintah yang digunakan untuk memproses informasi baik itu berupa program atau prosedur. Sedangkan program adalah kumpulan perintah yang dimengerti oleh komputer, dan prosedur adalah perintah yang di butuhkan oleh pengguna dalam memproses informasi. Setelah tahu arti dari perangkat lunak, lalu apakah definisi dari rekayasa perangkat lunak itu? Sebenarnya rekayasa perangkat lunak merupakan adopsi dari penjabaran software engineering. Software engineering sendiri menurut IEEE Computer Society adalah 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.

Setelah perkembangannya ada juga yang menyatakan bahwa rekayasa perangkat lunak adalah suatu disiplin ilmu yang membahas semua aspek produksi perangkat lunak, mulai dari tahap awal yaitu analisa kebutuhan pengguna, menentukan spesifikasi dari kebutuhan pengguna, desain, pengkodean, pengujian sampai pemeliharaan sistem setelah digunakan.

Sebenarnya rekayasa perangkat lunak itu merupakan perubahan perangkat lunak itu sendiri guna mengembangkan, memelihara dan membangun kembali dengan menggunakan prinsip rekayasa untuk menghasilkan perangkat lunak yang dapat bekerja efisien dan efektif untuk pengguna.

RPL - Rekayasa perangkat lunak

Dari beberapa definisi dan penjelasan diatas ada beberapa kategori dari suatu rekayasa perangkat lunak yaitu :

1. **Maintainability** yang artinya perangkat lunak dapat terus dirawat dan dipelihara.

Pengertian lain dari maintainability adalah suatu usaha yang diperlukan untuk menemukan dan memperbaiki kesalahan dalam perangkat lunak. maintainability diperlukan untuk pemeliharaan perangkat lunak dimana setelah dikembangkan dan diimplementasikan terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki berdasarkan hasil ujicoba maupun evaluasi. Suatu perangkat lunak yang baik dikatakan maintainability dapat dengan mudah direvisi apabila diperlukan.

1. **Dependability** yang artinya perangkat lunak dapat mengikuti perkembangan teknologi.

Dependability maksudnya suatu perangkat lunak dapat diandalkan dan mengikuti perkembangan, secara kasarnya dependability itu maksudnya adalah kepercayaan konsumen terhadap suatu perangkat lunak. Sebenarnya dependability itu sendiri tergantung dari beberapa faktor diantaranya availability (ketersediaan sistem pada setiap waktu diperlukan oleh sistem) , reliability (kecenderungan sistem gagal dalam melaksanakan perintah), security(bagian dari sistem yang

mencerminkan kemampuan untuk berjalan secara normal tanpa menyebabkan resiko bagi pengguna) dan safety(berkaitan dengan kehandalan sistem dalam menangkal ancaman dari luar sistem).

1. **Robust** yang artinya perangkat lunak dapat mengikuti keinginan pengguna.

Maksud dari robust perangkat lunak adalah kinerja atau hasil yang diharapkan meskipun dalam kondisi yang tidak ideal seperti adanya gangguan yang tidak terkendali yang dapat mempengaruhi kinerja perangkat lunak.

1. **efektif** dan efisien dalam menggunakan energi dan penggunaannya

suatu perangkat lunak dikatakan efektif dan efisien artinya pengguna tidak harus melakukan proses yang berulang-ulang hanya untuk menghasilkan beberapa output yang diinginkan.

1. **Usability** yang artinya dapat memenuhi kebutuhan yang diinginkan

Usability adalah tingkat kualitas dari perangkat lunak yang mudah dipelajari, mudah digunakan dan mendorong pengguna untuk menggunakan perangkat lunak sebagai alat bantu positif dalam menyelesaikan tugas. Usability adalah suatu ukuran, dimana pengguna dapat mengakses fungsionalitas dari sebuah perangkat lunak dengan efektif, efisien dan memuaskan dalam mencapai tujuan tertentu

Ya itulah sedikit penjelasan mengenai RPL- rekayasa perangkat lunak versi ane gan.

Semoga membantu kawan semua yang lagi cari-cari informasi (😊)
Salam dumay

Sumber : wiki, soetjie.blogstudent.mb.ipb.ac.id, galihmuktiaji.wordpress.com, dan beberapa blog yang belum sempat kesimpan karena banyaknya saya mencari referensinya :)

<http://kuliahku-kampusku.blogspot.com/2013/05/rpl-rekayasa-perangkat-lunak.html>

From:
<https://wiki.samsul.web.id/> - **Samsul Maarif**

Permanent link:
<https://wiki.samsul.web.id/kuliah/RPL/Pengenalan.RPL>

Last update: **2020/12/14 20:13**

