

PERBANDINGAN METODE WATERFALL DAN RAD (*RAPID APPLICATION DEVELOPMENT*) PADA PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI

Deni Murdiani, Heri Hermawan

STMIK Muhammadiyah Jakarta

Jl. Kelapa Dua Wetan No.17 ,Ciracas Jakarta Timur 13730 Jakarta
denimurdiani@stmikmj.ac.id, herihermawan274@gmail.com

Abstract - The development of software systems is always faced with the choice of a very diverse system development methodology, this raises doubts for developers, because if one chooses the methodology it can affect the success or failure of developing this system. The research used by the author is using data from previous studies, reviewing journals, and making comparisons, in other words the author uses descriptive methods. Based on the research, it was found that the waterfall method is not suitable for high development models because the stages cannot be repeated, are expensive and the processing time is carried out in stages, while the Rapid application development (RAD) method is suitable for large projects because it uses an iterative method and can save money. cost

Keywords: *Waterfall, RAD(rapid application development)*

Abstrak – Pengembangan sistem perangkat lunak selalu dihadapkan pada pemilihan metodologi pengembangan sistem yang sangat beragam, hal tersebut menimbulkan keimbangan bagi pengembang, karena jika salah dalam menentukan pemilihan metodologi dapat mempengaruhi sukses atau tidaknya pengembangan sistem ini. Penelitian yang digunakan penulis adalah menggunakan data dari penelitian terdahulu, mengulas jurnal, dan dikomparasi, dengan kata lain penulis menggunakan metode deskriptif. Berdasarkan penelitian didapatkan hasil bahwa metode waterfall tidak cocok dengan model pengembangan yang tinggi karena tahapnya tidak dapat berulang, mahal dan waktu pengerjaan dilakukan secara bertahap, sedangkan metode Rapid application development (RAD) cocok untuk proyek besar karena menggunakan metode *iterative* (berulang) dan dapat menghemat biaya

Kata kunci: *Waterfall, RAD(rapid application development)*

I. PENDAHULUAN

SLDC adalah metodologi yang paling banyak dipakai untuk pengembangan suatu sistem informasi. SLDC mempunyai beberapa siklus yaitu planning, analysis, design, development, testing, implementation and release dan maintenance. SLDC mempunyai kerangka kerja dalam mengembangkan perangkat lunak untuk membentuk suatu perencanaan dan mengendalikan pembuatan sistem informasi. beberapa metode dalam SLDC yang banyak digunakan oleh para peneliti adalah waterfall, spiral, prototype, RAD (*Rapid Application Development*), iterative, UML (*Unified Modeling Language*) dan lainnya[1].

Pada sistem pengembangan metode waterfall dibutuhkan pendekatan yang sistematis dan *sequencial* didalam mengembangkan suatu proyek perangkat

lunak mulai dari pendekatan secara sistematis, *analysis, desain, development, testing, implementation and release* dan *maintenance*. model dapat dilakukan jika tahapan telah selesai, maka baru bisa dilaksanakan ke tahap berikutnya. jadi prosesnya belum bisa dilanjutkan apabila proses sebelumnya belum selesai. Maka disebut waterfall karena seperti air terjun yang mengalir kesemua bagian[2].

Selain waterfall ada juga model RAD yang merupakan pengembangan lebih lanjut dari waterfall. pengembangan model RAD merupakan model inkremental yang menekankan pada sedikitnya siklus pengembangan. tetapi proses pengerjaannya terdiri dari beberapa tim dan mempunyai waktu yang cukup singkat dalam pengembangan suatu sistem. jika terjadi kesalahan maka prosesnya tidak akan berjalan maka tim yang melakukan kesalahan

Tujuan metode Rapid Application Development (RAD) ialah menyelesaikan suatu sistem perangkat lunak tahap per tahap, dan waktu perencanaannya secara bertahap walaupun pada awal perencanaannya secara menyeluruh. dalam pengembangan suatu sistem dibutuhkan komitmen antara user dan pengembang[4].

Pengembangan sistem perangkat lunak ini mempunyai beberapa pilihan metodologi pengembangan sistem, hal tersebut menimbulkan kebingungan bagi pengembang, karena jika salah dalam menentukan pemilihan metodologi dapat mempengaruhi sukses atau tidaknya sistem ini. maka dari itu, pemilihan metodologi adalah bagian yang sangat penting, bukan pada saat mengembangkan sistem informasi ini saja tetapi pada saat mengembangkan sistem informasi lainnya[5].

Penelitian sistem informasi ini bertujuan untuk membandingkan 2 metode pengembangan sistem metode yang ada di SLDC. harapanya supaya dapat memilih metode mana yang paling tepat digunakan dalam mengembangkan sebuah sistem perangkat lunak.

Terdapat beberapa contoh penelitian terdahulu yang membahas tentang perbandingan metodologi penelitian waterfall dan RAD. contoh penelitian menggunakan metode waterfall yaitu karya Ran Susanto dan Anna Dara Andriani[6], karya Titania Pricillia dan Zulfahmi[7], karya Moehamad Irfan[8], karya Wahyu Wijaya Widiyanto[9], karya Fathian, Zulaida dan Hayi Nukman[10] berdasarkan penjelasan tersebut dijelaskan dalam tabel berikut :

No	Judul Penelitian Terdahulu	Nama Peneliti	Tujuan Penelitian	Hasil
1 .	Perbandingan Model Waterfall Dan Prototyping Untuk Mengembangkan Sistem Informasi (2016)	Rani Susanto dan Dara Andriana	Mengetahui perbandingan antara model waterfall dan prototyping berdasarkan karakteristiknya	Model pengembangan waterfall cocok digunakan untuk membangun sebuah sistem informasi yang bersifat

umum artinya sistem dapat diidentifikasi berdasarkan kebutuhananya dari awal pengembangan sampai akhir pengembangan	2 .	Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak (Waterfall, Prototype, RAD) (2021)	Titania Pricillia dan Zulfahmi	Untuk membandingkan ketiga metode yaitu waterfall, prototype dan RAD dan menggetahui sistem mana yang lebih tepat digunakan oleh pengembang	Model waterfall cocok digunakan untuk sistem yang bersifat generic, model prototype lebih cocok digunakan oleh sistem yang bersifat costumize, dan model RAD digunakan oleh sistem dicostumize dengan skala besar dan waktu yang singkat
3 .	Analisis Perbandingan Metode Waterfall dan RAD dengan menggunakan metode Agile pada	Moehamad Irfan	Menemukan cara yang tepat antara metode waterfall dan RAD dengan menggunakan metode Agile pada	Hasil analisis perbandingan menggunakan metode waterfall dan RAD pada sudut pandang	

	Sistem Informasi Bengkel Motor Fauzan (2018)		a metode <i>agile</i>	<i>agile</i> model RAD lebih unggul pada setiap tahapan yang dimiliki <i>agile</i> mode dengan kriteria waktu dan biaya	5 . Perbandingan Metode Klasik dan Agile dalam Pengembangan Sistem Informasi (2017)	Fathian, Zulai da dan Hayi Nuk man	Untuk menentukan dalam memilih metode mana yang memberikan solusi yang lebih baik dan murah biayanya	Semua proses tahapan sistem jika ditempatkan pada desain yang tepat maka akan menghasilkan suatu perangkat lunak yang berkualitas, juga berdaya saing tinggi. Banyak aspek pertimbangan dalam memilih metode ini yaitu dari sisi planning , Analisa sistem, resiko, komposisi tim, ukuran tim, budget, dan waktu
4 .	Analisis Metodologi Pengembangan Sistem dengan Perbandingan Model Perangkat Lunak Sistem Informasi Kepegawaian Menggunakan Rapid Application Development, Waterfall dan Prototype	Wahyu Wijaya Widiyanto	Pengembang dapat melakukan implementasi pengembangan sistem khususnya sistem informasi kepegawaian dengan pemilihan metodologi yang tepat	Hasil yang menggunkan metode RAD dapat dikembangkan lebih cepat dan mudah untuk tersampaikan oleh user karena tidak perlu menunggu fitur yang belum terselesaikan				

Tabel : 1 Penelitian Terdahulu

II. METODE PENELITIAN

Pengambilan metode penelitian yang dilakukan oleh penulis berdasarkan penggunaan data dari penelitian terdahulu, mengulas beberapa jurnal, dan dikomparasi, maka bisa disebut metode yang digunakan peneliti adalah metode deskriptif. yaitu proses penelitian yang digunakan untuk mengetahui suatu desain dan keadaan dengan cara menjabarkannya secara berurut berdasarkan fakta yang ada[11]. penulis mengambil beberapa metode pengembangan sistem sebagai objek penelitian dan dijadikan perbandingan yaitu :

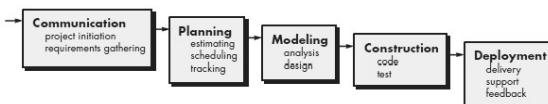
- a. Metode Waterfall
- b. Metode RAD

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Waterfall

Menurut Pressman (2015:42)[12] metode kuno(*classic*) yang terstruktur dan berurut didalam mengembangkan suatu sistem perangkat lunak. disebut seperti air terjun yang menggalir atau waterfall karena tahapan pengembangannya dilakukan secara runtut melalui fase fasenya..

Tahapan Metode Waterfall menurut Pressman :



Gambar 3 : Tahap-Tahap Waterfall

1. *Communication*

Komunikasi antara *programmer* dengan *user* sangat diperlukan untuk menganalisa permasalahan, mengumpulkan data-data dan mencari solusi program yang tepat.

2. *Planing*

Tahap rencana pekerjaan yang menguraikan tentang perkiraan tugas dan teknis yang dilakukan, akibat yang akan terjadi, tools yang dibutuhkan, perangkat lunak yang dihasilkan, grafik awal mulai bekerja, dan monitoring proses pengerjaan

3. *Modeling*

proses ini adalah suatu Langkah merancang prototype suatu sistem yang terpusat pada sebuah sistem data, perangkat lunak, tampilan antar muka, dan prosedur pemecahan suatu program.

4. *Construktion*

Tahap interpretasi sebuah desain menjadi bentuk koding yang dapat diterjemahkan oleh komputer. sesudah melakukan pengkodingan selesai maka dilakukan testing terhadap perangkat lunak yang telah dibuat. Bertujuan untuk menguji sebuah sistem dan menemukan error yang mungkin terjadi pada suatu sistem.

5. *Deployment*

Tahap *implementasi* sebuah program ke user juga pemeliharaan secara berkala, perbaikan, evaluasi, dan pengembangan sesuai dengan fungsinya.

a. Kelebihan Dan Kekurangan Metode Waterfall

Menurut Parhan Hambali, Woro Isti Rahayu, Ravi Rahmatul Fajri hal.20 [13] :

Kelebihannya adalah :

- Mutu yang dihasilkan oleh sebuah sistem akan baik jika dilakukan secara tahap demi tahap sehingga tidak berfokus pada satu tahapan tertentu saja
- Data untuk mengembangkan sebuah sistem sangat terstruktur. karena setiap proses dilakukan dan diselesaikan secara lengkap sebelum melanjutkan ke proses berikutnya. Jadi setiap proses mempunyai datanya tersendiri
- Metodologi ini menjadi metode yang paling banyak digunakan meskipun digolongkan dalam *classic life cycle*.

Kekurangannya adalah :

- Perlunya kerjasama tim yang solid karena sistem pengembangan ini tidak dapat dilakukan secara berulang
- Harus teliti karna jika terjadi suatu masalah yang dianggap kecil sejak awal pengembangannya dan tidak segera diatasi maka akan menimbulkan masalah yang besar dan berakibat proses selanjutnya tidak akan berjalan
- User tidak terbuka akan kebutuhan sistem apa yang ingin dipakai sehingga menghambat pengembangan suatu perangkat lunak
- Pengerjaan sistem ini memakan waktu yang lama

Menurut Noviana Riza , T.Sanubari, C.Prianto hal.42 [14] :

Kelebihannya adalah :

- Kemudahan perencanaan dan integrasi

- Pengembangan metode ini dilakukan secara bertahap
- Pengembangan ini didasarkan pada kebutuhan, desain antar muka, penyediaan sarana dan prasarana, testing, instalansi, serta maintenance.

Kekurangannya adalah :

- Proses ini tidak bisa melakukan pengulangan jika terjadi kesalahan dalam prosesnya
- Sistem ini setelah diuji ke tahap pengujian, akan sangat susah untuk merubah data yang tidak terproses dengan baik ketahapan selanjutnya

Menurut Aceng Abdul Wahid[15] :

Kelebihannya adalah :

- Kelebihan dari proses ini yaitu dilakuakan secara bertahap dan sangat detail
- Sistem pengembangannya dilakukan bertahap untuk menghindari error yang mungkin terjadi dilakukan oleh pengembang
- Proses sistem ini sangat teratur dalam mendokumentasikan pengembangannya untuk melangkah ketahapan proses selanjutnya

Kekurangannya adalah :

- Biaya yang mahal dalam meningkatakan kinerja sistem ini
- memerlukan pengelolaan kerja sama yang baik untuk mengembangkan perangkat lunak ini yang dilakukan secara berulang sebelum terjadinya suatu perangkat lunak
- Menyepelekan kesalahan yang kecil akan berdampak sangat fatal jika tidak segera ditanggani dari awal pembuatan sistem yang mengakibatkan tidak dapat melanjutkan ke proses selanjutnya
- Jika prosesnya tidak dilakukan secara bertahap maka dapat dipastikan akan menyebabkan error pada sistem

Menurut Rizki Parlika, Moch Fikri Hidayat, Hadiansyah, Vinza Hedi, Hilman, Faris Hilmar[16] :

Kelebihannya adalah :

- Proses perencanaan yang mudah dan saling berhubungan
- Sangat mudah dikelola dan dipahami oleh orang yang tidak berpengalaman
- Pengembangan sistem perangkat lunak ini dapat ditinjau ulang dengan urutan pembangunannya. untuk memastikan bahwa sistem ini handal dan berkualitas baik sesuai dengan keinginan user

Kekurangan metode waterfall adalah :

- Jika suatu sistem yang telah jadi tidak dapat diubah dengan keinginan user dimasa depan apabila sejak dari awal pengembangannya tidak diberikan data yang dibutuhkan oleh usernya
- User dan pengembang saling berkomunikasi tentang kebutuhan apa yang sangat dibutuhkan untuk kemajuan dari sebuah sistem informasi
- Perangkat lunak ini tidak dapat dimodifikasi
- Membutuhkan waktu yang lama dalam prosesnya, mahal, dan tidak bisa dimodifikasi
- Ketidakseimbangan detail produk dan penyebaran dari suatu sistem produk

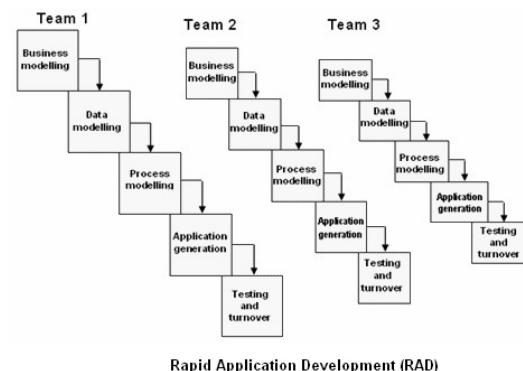
B. RAD (*Rapid Application Development*)

Metodologi ini merupakan metode incremental dari sebuah sistem yang dikembangkan oleh sebuah perangkat lunak yang menekankan pada tahapan kemajuan pengembangan sistem. metode ini memisahkan taha per tahap menjadi bagian terkecil dan setiap prosesnya dibangun dengan menggunakan metode yang sama dengan metode air terjun/waterfall. Tujuannya adalah untuk mengerjakan sistem pertahap, sehingga sistem pengembangannya berjalan pertahap (walau proses awal perencanaan secara menyeluruh)[17].

Rapid application development(RAD) berfokus pada tahapan pembangunan secara

cepat dan tepat karena itu adalah proses yang sangat penting untuk metodology ini[18]. metode rapid application development(RAD) mengadopsi sistem metode waterfall dalam membangun sebuah sistem dengan : [19]

- *Component based construction* (pemograman komponen secara berbasis)
- Penggunaan kembali(*reuse*) komponen perangkat lunak yang telah ada
- Pengagas program kode otomatis
- Memerlukan banyak tim untuk menyelesaikan tugas yang setingkat tetapi tidak sama



Gambar 3.1 : Tahap-Tahap RAD

Tahapan-tahapan dalam RAD :

1. *Bussines modelling*

Proses ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan user dan mengatur dari suatu proses bisnis, sistem apa yang dihasilkan, dari mana sebuah informasi tersebut didapat, kemana dan siapa yang berhak untuk mengelola informasi tersebut.

2. Dokumentasi *modelling*

Proses ini bertujuan untuk mengetahui data apa yang didapat dan dibutuhkan untuk dibuat menjadi sebuah prototype yang sesuai dengan keinginan user

3. Proses *modelling*

Proses ini untuk mendefinisikan sebuah dokumentasi modelling dan memodifikasinya untuk mencapai kebutuhan user dalam proses bisnis .

4. *Aplication generation*

Rapid application development (RAD) bekerja dengan menggunakan teknik generasi ke 4. proses ini mengutamakan untuk menggunakan komponen tools yang telah ada dan jika diperlukan membuat sebuah komponen yang baru. Kebanyakan setiap kasus memakai alat bantu otomatis untuk membuat konstruksi sebuah perangkat lunak

5. *Testing dan turnover*

Proses ini mengutamakan untuk pemakaian ulang komponen sebuah

Menurut S.aswati, S.ramadan, U.firmansah, K.anwar[21] :

program yang telah diuji untuk mempersingkat waktu pengujian. tetapi untuk sebuah komponen yang masih baru secara menyeluruh.

a. **Keutamaan Rapid Application Development(RAD) dan Kekurangannya :**

Menurut Maikel Bolung, Hendry Ronald Karunia[20] :

Kelebihan Rapid Application Development(RAD) adalah :

- Waktu pengiriman yang singkat
- Dapat dimodifikasi bila diperlukan oleh user
- Waktu penggerjaan yang cepat dengan penggunaan tools yang dapat dipakai kembali
- Tidak memerlukan tim yang banyak dengan waktu yang cepat

Kekurangan Rapid Application Development(RAD) adalah :

- Memerlukan sebuah tim manajemen yang baik
- Sangat pas untuk sebuah proyek yang berbasis komponen dan terarah
- Keterlibatan user sangat besar dalam sebuah sistem
- Hanya dapat digunakan oleh seorang yang berpengalaman dan profesional
- Sangat bergantung pada kemampuan sebuah prototype

Kelebihan Rapid Application Development(RAD) adalah :

- Dengan menggunakan sistem yang baru dibeli akan lebih menghemat biaya jika harus mengembangkannya sendiri
- Proses pembuatan sistem menggunakan potongan koding sehingga memudahkan proses pengirimannya
- User lebih mudah mengerti karena menggunakan modeling dalam pengembangannya
- Lebih mudah bagi pengembang untuk memodifikasi sesuai kebutuhan user
- Pengembang menggunakan *wizard* untuk memudahkan penulisan koding

Menurut A.G.Kinlin, Cahyono, B.Suranto[22] :

Kelebihan Rapid Application Development(RAD) adalah :

- Sesuai dengan kebutuhan
- Pengembangan yang cepat
- Cepat dalam memahami keinginan pengguna
- pengguna dapat mengetahui proses pengembangan sistem
- Proses iterasi yang membutuhkan untuk selalu berkomunikasi dengan pengguna menyebabkan pengguna secara tidak langsung mengetahui progress dari pengembangan sistem

Kekurangan Rapid Application Development(RAD) adalah :

- Semakin sering bertemu pengguna, semakin banyak perubahan
- Tidak dapat menangani penambahan komponen yang bersifat kompleks

Menurut Dian Gustina, Yudi Irawan Chandra[23] :

Kelebihan Rapid Application Development(RAD) :

- Lebih efisien dalam pembuatan sistemnya
- Lebih hemat dalam biaya dan memerlukan sedikit SDM
- Sistem ini sangat membantu pada pengembangan dan penyelesaian sebuah proyek
- Perubahan sistem aplikasi dapat dengan mudah dibuat sesuai dengan kebutuhan user bila dibandingkan dengan waterfall yang tidak bisa diubah

- Desain interface dan sudut pandang user disajikan melalui fungsinya di sistem akhir

Kekurangan Rapid Application Development(RAD):

- Dengan menggunakan sistem ini seorang analis berusaha mempercepat proyeknya dengan tidak teliti karena terburu buru untuk menyelesaiannya
- Kelemahannya adalah tidak memperhatikan sistem ini secara detail karena dikerjakan secara cepat
- Sistem ini dapat diselesaikan dengan waktu yang singkat tetapi tidak memperhatikan detail permasalahannya
- Sistem ini tidak bisa digunakan oleh orang yang tidak berpengalaman sementara mereka dituntut untuk mengembangkan sistem ini

b. Fase Siklus Hidup Rad (*Rapid Application Development*)

Siklus ini bertujuan untuk melakukan pengembangan sistem yang sesuai dengan kebutuhan *user*. siklus hidup ini memiliki beberapa tahapan yaitu :

- a) Requirements planning (tahap perencanaan)

Fase ini mengabungkan beberapa element perencanaan sistem dan fase analisis SLDC. user dan pengembang mendiskusikan kebutuhan bisnis dan persyaratan sistem, fase ini berakhir apabila *user* dan pengembang menyepakati masalah-masalah utama dan mendapatkan ijin untuk melanjutkan pengembangan.

- b) User Design(Penggunaan tahap desain)

Fase ini *user* berinteraksi dengan pengembang untuk membuat dan mengembangkan sebuah prototipe. tim kemudian mengkombinasikan teknik *joint application design (J.A.D)* dan *C.A.S.E(computer aided system engineering)* tools untuk menterjemahkan keinginan *user*. desainnya secara berkelanjutan, sistem ini dapat memudahkan *user* untuk lebih mengerti dan dapat dengan mudah memodifikasinya sesuai dengan kebutuhan *user* itu sendiri

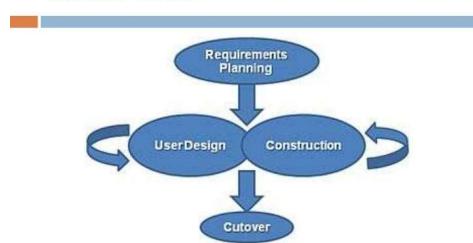
- c) Construction(Konstruksi tahap demi tahap)

Fase ini seorang programmer hanya focus pada pengembangan sistem aplikasi. *user* sangat berperan dalam pengembangan ini

d) Cutover fase

Adalah fase peralihan, pengujian, pergantian kesistem baru, dan pelatihan untuk *user* baru.

Model RAD



Gambar 3.2 : Siklus Hidup RAD

Tahapan pengembangan perangkat lunak	Waterfall	RAD
Perencanaan Sistem (<i>Planning System</i>)	Diawali dari kebutuhan <i>user</i>	Diawali dari kebutuhan <i>user</i>
Analisa Sistem (<i>Systems Analysis</i>)	Data dianalisa diawal secara menyeluruh.	Data dapat disesuaikan dengan kebutuhan <i>user</i> , ketika dilakukan percobaan. Perubahan data maupun fungsional akan merubah keseluruhan proses pada tahap berikutnya

Perancangan Sistem (<i>System Design</i>)	Melakukan <i>testing</i> ketika semua proses telah selesai. Tidak bisa melakukan dokumentasi karena harus menunggu semua tahapan telah selesai dilakukan	Melakukan <i>testing</i> ketika sebuah perangkat lunak sudah selesai dibuat dan hasilnya dapat diubah sesuai dengan keinginan <i>user</i> . Menggunakan prototipe sebagai gambaran sistem yang akan dikembangkan, sehingga memudahkan pengguna mendapatkan gambaran langsung tentang sistem yang akan dibuat pengguna akan sulit untuk menginginkan perubahan system informasi
Implementasi Sistem (<i>System Implement</i>)	Perangkat lunak yang dibuat oleh pengembang akan sesuai dengan keinginan pengguna Tools yang dapat dipakai kembali dan mempersingkat pengerjaanya .	Proses perencanaan tidak dapat dilakukan dengan baik karena terburu-buru. Setelah perangkat lunak telah jadi maka dapat

	dilakukan evaluasi.	maka dapat dievaluasi
	Dapat memprioritaskan kebutuhan utama sebuah system	Mengedepankan rasa kenyamanan penggunanya dan kecepatan pembangunan
Pemeliharaan Sistem (Sistem Maintenance)	Sesuai dengan kontrak kerja antara user dan pengembang	Sesuai dengan kontrak kerja antara user dan pengembang

Tabel 3.3 : Hasil perbandingan model waterfall, dan RAD

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian peneliti dapat menyimpulkan perbandingan metode waterfall dan RAD. pada pengembangan sistem informasi sangat membantu *user* untuk menentukan perbandingan sistem mana yang sesuai dengan kebutuhan *user*, keakraban pengguna dengan teknologi, sistem kompleksitas dan keandalannya serta kecepatan sebuah perangkat lunak. dalam memilih metode mana yang sesuai dengan kebutuhan user maka dibutuhkan interaksi yang lebih lanjut. Model waterfall tidak cocok dengan model pengembangan yang tinggi karena tahapnya tidak dapat berulang, membutuhkan waktu pengerjaan yang cukup lama dan biaya yang mahal, sedangkan model RAD sangat cocok untuk skala proyek besar karena menggunakan metode *iterative* (berulang) dan dapat menghemat biaya.

VI. DAFTAR PUSTAKA

- | | |
|---|---|
| <p>[1] A. Gupta, "Comparative Study of Different SDLC Models," <i>Int. J. Res. Appl. Sci. Eng. Technol.</i>, vol. 9, no. 11, pp. 73–80, 2021, doi: 10.22214/ijraset.2021.38736.</p> <p>[2] P. Dubey, "SOFTWARE DEVELOPMENT LIFE CYCLE (SDLC) ANALYTICAL COMPARISON SOFTWARE DEVELOPMENT LIFE CYCLE (SDLC)</p> | <p>ANALYTICAL COMPARISON AND SURVEY ON," no. September, 2017.</p> <p>[3] U. Gunadarma, "MEMBANDINGKAN MODEL-MODEL PENGEMBANGAN," no. Kommit, pp. 20–21, 2008.</p> <p>[4] Agustinus Noertjahyana, "Studi Analisis Rapid Application Development Sebagai Salah Satu Alternatif Metode Pengembangan Perangkat Lunak," <i>J. Inform.</i>, vol. 3, no. 2, pp. 64–68, 2002, doi: 10.9744/informatika.3.2.pp.64-68.</p> <p>[5] N. Sayidah, <i>METODOLOGI PENELITIAN Disertai Dengan Contoh Penerapannya Dalam Penelitian</i>, 1st ed. Zifatama Jawara, 2014.</p> <p>[6] Ran Susanto; Anna Dara Andriani, "Perbandingan Model Waterfall dan Prototyping Untuk Pengembangan Sistem Informasi," <i>Perbandingan Model Waterfall dan Prototyp. Untuk Pengemb. Sist. Inf.</i>, vol. 14, no. 1, 2016, [Online]. Available: https://jurnal.unikom.ac.id/jurnal/perbandingan-model-waterfall.5u.</p> <p>[7] T. Priscilia and Zulfachmi, "Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak," <i>Surv. Pap.</i>, vol. X, no. 01, pp. 6–12, 2021.</p> <p>[8] I. (2018) Moehamad, "Analisis perbandingan metode waterfall dan rapid application development menggunakan agile model studi kasus sistem informasi bengkel Fauzan Motor. Institut Teknologi Telkom Purwokerto," http://repository.ittelkom-pwt.ac.id/598/, 2018, [Online]. Available: repository.ittelkom-pwt.ac.id/598.</p> <p>[9] W. W. Widiyanto, "Analisa Metodologi Pengembangan Sistem Dengan Perbandingan Model Perangkat Lunak Sistem Informasi Kepegawaian," <i>J. Inf. Politek. Indonusa Surakarta</i>, vol. 4, no. 1, pp. 34–40, 2018.</p> <p>[10] H. Nukman, B. Aceh, and M. T. Informasi, "Prosiding SNIKOM 2014 . Banda Aceh , 24 Mei 2014 PERBANDINGAN METODOLOGY KLASIK DAN AGILE DALAM ISBN: 978-602-70467-0-2," 2014.</p> <p>[11] C. M. Zellatifanny and B. Mudjiyanto, "Tipe Penelitian Deskripsi Dalam Ilmu Komunikasi," <i>Diakom J. Media dan Komun.</i>, vol. 1, no. 2, pp. 83–90, 2018, doi: 10.17933/diakom.v1i2.20.</p> <p>[12] R. D. W. Fergie Joanda Kaunang, Abdul Karim, Janner Simarmata, Akbar Iskandar, Dewa Putu Yudhi Ardiana, Ri</p> |
|---|---|

- Sabti Septarini, Edi Surya Negara, Hazriani Hazriani, *Konsep Teknologi Informasi*, 1st ed. Yayasan Kita Menulis, 2021.
- [13] P. H. Woro Isti Rahayu, Ravi Rahmatul Fajri, *RANCANG BANGUN APLIKASI PENENTUAN DAN SHARE PROMO PRODUK KEPADA PELANGGAN DARI WEBSITE KE MEDIA SOSIAL BERBASIS DESKTOP*. Kreatif, 2019.
- [14] N. R. Teduh Sanubari, Cahyo Prianto, *Odol (one desa one product unggulan online) penerapan metode Naive Bayes pada pengembangan aplikasi e-commerce menggunakan Codeigniter*, 1st ed. Kreatif, 2020.
- [15] A. A. Wahid, "Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi," *J. Ilmu-ilmu Inform. dan Manaj. STMIK*, no. November, pp. 1–5, 2020, [Online]. Available: https://www.researchgate.net/profile/Aceng_Wahid/publication/346397070_Analisis_Metode_Waterfall_Untuk_Pengembangan_Sistem_Informasi/links/5fbfa91092851c933f5d76b6/Analisis-Metode-Waterfall-Untuk-Pengembangan-Sistem-Informasi.pdf.
- [16] R. Parlika, M. F. Hidayat, H. R. Putra, V. H. Satria, H. F. Lesmana, and F. H. Pralas, "Studi Komparatif Model Proses Perangkat Lunak Terhadap Karakteristik Sistem ERP," *J. IPTEK*, vol. 22, no. 2, pp. 1–8, 2019, doi: 10.31284/j.iptek.2018.v22i2.252.
- [17] D. Aryani, Malabay, and H. D. Ariessanti, "Penerapan Rapid Application Development(Rad) Padaperancangan Aplikasi Tracer Studyberbasis Android," *J. Edik Inform.*, vol. 7, no. 1, 2020, [Online]. Available: <http://dx.doi.org/10.22202/ei.2020.v7i1.4368>.
- [18] D. S. Budi, T. A. Y. Siswa, and H. Abijono, "Analisis Pemilihan Penerapan Proyek Metodologi Pengembangan Rekayasa Perangkat Lunak," *Teknika*, vol. 5, no. 1, pp. 24–31, 2017, doi: 10.34148/teknika.v5i1.48.
- [19] R. A. Roni Habibi, *Tutorial dan penjelasan aplikasi e-office berbasis web menggunakan metode RAD*. Kreatif, 2020.
- [20] M. Bolung and H. R. K. Tampangela, "Analisa Penggunaan Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak," *J. ELTIKOM*, vol. 1, no. 1, pp. 1–10, 2017, doi: 10.31961/eltikom.v1i1.1.
- [21] S. Aswati, M. S. Ramadhan, A. U. Firmansyah, and K. Anwar, "Studi Analisis Model Rapid Application Development Dalam Pengembangan Sistem Informasi," *J. Matrik*, vol. 16, no. 2, p. 20, 2017, doi: 10.30812/matrik.v16i2.10.
- [22] A. G. Kinlin, A. B. Cahyono, and B. Suranto, "Penerapan Metode Rapid Application Development pada Pengembangan Sistem Monitoring dan Manajemen Pemasaran (Studi Kasus PT. Global Prima Utama)," *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Apl. 2018*, 2018.
- [23] D. Gustina and Y. I. Chandra, "Aplikasi Sistem Pakar Untuk Mendiagnosa Penyakit Paru Pada Anak Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD)," *J. UMJ*, vol. 4, no. sistem pakar, p. 3, 2015, [Online]. Available: <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnastek/article/download/522/488>.