

1. Model Linear Sequential/Waterfall

Model *Linear Sequential/Waterfall* merupakan paradigma rekayasa perangkat lunak yang paling tua dan paling banyak dipakai.

Kekurangan model *Linear Sequential/Waterfall* :

- Terjadinya pembagian proyek menjadi tahap-tahap yang tidak fleksibel, karena komitmen harus dilakukan pada tahap awal proses.
- Sulit untuk mengalami perubahan kebutuhan yang diinginkan customer.
- Customer harus sabar untuk menanti produk selesai, karena dikerjakan tahap per tahap, menyelesaikan tahap awal baru bisa ke tahap selanjutnya.
- Perubahan ditengah-tengah pengerjaan produk akan membuat bingung team work yang sedang membuat produk.
- Adanya waktu menganggur bagi pengembang, karena harus menunggu anggota tim proyek lainnya menuntaskan pekerjaannya.
- **Namun, terdapat pula beberapa kelemahan** yang menjadi kekurangan dari metode waterfall ini, seperti kurang fleksibel, dikarenakan rincian prosesnya harus benar-benar jelas dan tidak boleh diubah-ubah. Apabila dikerjakan dengan melampaui tahap yang seharusnya maka proses desain yang sebelumnya itu akan berubah total dan memakan waktu yang banyak jika harus mengulang proses.
- Terjadinya pembagian proyek menjadi tahap-tahap yang tidak fleksibel, karena komitmen harus dilakukan pada tahap awal proses.
- Hal ini mengakibatkan sulitnya untuk merespon perubahan kebutuhan pengguna (user).
- Model air terjun harus digunakan hanya ketika persyaratan dipahami dengan baik.
- Bisa digunakan jika suatu persyaratan untuk membuat suatu software sudah dipahami dengan baik dan sudah lengkap semua persyaratan yang ada.