**Kelebihan Metode Agile dalam Pengembangan Aplikasi Pemesanan Makanan:**

1. *Fleksibilitas Responsif*: *memungkinkan tim untuk dengan cepat menyesuaikan fitur-fitur aplikasi dengan perubahan permintaan pelanggan atau ada tambahan menu dan lain”*
2. *Iterasi yang Terencana*: Pendekatan Agile memungkinkan pengembangan aplikasi secara bertahap, dengan merilis fitur-fitur yang lebih kecil secara berkala. Hal ini memungkinkan tim untuk menguji dan memperbaiki fitur-fitur tersebut secara terus menerus.
3. *Keterlibatan Pelanggan yang Aktif*: Kolaborasi dengan pemangku kepentingan dan pengguna akhir memungkinkan pengembang untuk memahami dengan lebih baik kebutuhan dan preferensi pelanggan dalam pengembangan fitur-fitur aplikasi.
4. *Pengiriman yang Cepat*: Dengan merilis fitur-fitur yang fungsional dalam siklus pengembangan yang lebih pendek, aplikasi dapat menghadirkan nilai tambah kepada pengguna dengan lebih cepat.

**Kekurangan Metode Agile dalam Pengembangan Aplikasi Pemesanan Makanan:**

1. *Tantangan dalam Perencanaan Estimasi*: Estimasi waktu dan biaya proyek menjadi lebih sulit dalam pendekatan Agile, karena perubahan yang mungkin terjadi selama pengembangan iteratif.
2. *Ketergantungan pada Keterlibatan Tim yang Tinggi*: Suksesnya Agile membutuhkan keterlibatan yang intensif dari semua anggota tim dan pemangku kepentingan, yang mungkin tidak selalu dapat dipertahankan dalam jangka waktu yang panjang.
3. *Ketidakpastian Ruang Lingkup*: Ruang lingkup proyek menjadi lebih dinamis dalam pendekatan Agile, yang dapat menyebabkan ketidakstabilan dalam rencana proyek dan prioritas fitur.
4. *Kesulitan dalam Pengelolaan Kompleksitas*: Proyek-proyek kompleks, terutama dalam konteks aplikasi pemesanan makanan yang melibatkan banyak fitur dan integrasi sistem, mungkin memerlukan manajemen kompleksitas yang lebih cermat untuk memastikan kelancaran pengembangan.

**PENGHITUNGAN COCOMO**

**Organic**

Effort = 2.4 x

Effort = 2.4 x 21.899

Efort = 52.476 orang

Durasi = 2.5 x

Durasi = 2.5 x 6.778

Durasi = 16.945 bulan

Orang =

Orang = 3.095

**Semidetached**

Effort = 3.0 x

Effort = 3.0 x 28.828

Effort = 86.484

Durasi = 2.5 x

Durasi = 2.5 x 5.366

Durasi = 13.415 bulan

Orang =

Orang = 6.448

**Embedded**

Effort = 3.6 x

Effort = 3.6 x 36.652

Effort = 131.947 orang

Durasi = 2.5 x

Durasi = 2.5 x 6.327

Durasi = 15.818 bulan

Orang =

Orang = 8.332