**Kelompok 4 RPL (Game Play Time / Mabar App):**

Affan Marzuki (A11.2018.11342)

Hendry Agus Setiawan (A11.2018.11303)

Kevindra Adityananda G.P (A11.2018.11355)

Aditya Bayu Aji (A11.2018.11358)

Irvan Firmansyah (A11.2018.11364)

**SDLC menggunakan Metode Waterfall pada Game Play Time / Mabar App**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Tahapan** | **Uaraian** |
| 1. | Alasan menggunakan Waterfall | Karena kebutuhan user sudah jelas |
| 2. | Analisis | Analisis dilakukan dengan melihat kondisi sekarang ini dilihat dari seberapa berkembangnya era digital. Dari analisis singkat maka didapatkan data-data sebagai berikut:   1. Lokasi yang nantina akan didaftarkan 2. Waktu penjadwalan 3. Jumlah user |
| 3. | Desain | Perncangan sistem menggunakan ERD seperti Use Case, dan untuk interfacenya prototypenya kami membuat mockup menggunakan adobe xd. |
| 4. | Implementasi | Mabar App akan dibuat menggunakan Bahasa pemrograman Java, namun tidak menutup kemungkinan untuk sewaktu-waktu berubah tergantung kondisi nantinya saat proses pembuatan. |
| 5. | Pengujian Sistem | Pengujian dilakukan pada aspek fungsionalitas dari aplikasi nantinya kepada user, apakah nantinya akan benar-benar sesuai dengan yang diinginkan oleh user seperti komunitas boardgame baik fitur maupun keguanaanya. |
| 6. | Maintenance | Pemeliharaan akan dilakukan setiap ada update fitur ataupun bug pada apalikasi sehingga meningkatkan kenyamanan user dalam memakai Mabar App ini. |