

Nama : Listin Yuliani

Nim : A11.2019.11998

Kelp : A11.4606

### **UAS Proyek Perangkat Lunak**

1. Pada project ini kami menggunakan tahapan pengembangan SDLC jenis agile,terus alasan kami memilih agile di karnakan model ini dapat meningkatkan dapat produktivitas tim, meningkatkan kualitas dari produk, memperoleh kepuasan customer dengan baik. Adapun beberapa tahapan yang di lakukan pada project ini sebagai berikut:
  - a. tahapan perancangan  
Pada langkah ini pengembang membuat rencana tentang aplikasi yang akan di buat, pada kasus penelitian ini dilakukan Analisa proses dan pembuatan skema/ diagram tentang kebutuhan software seperti, Flowchart, design database,dll untuk memastikan konsep awal berjalan dengan benar.
  - b. tahapan implementasi  
Setelah rancangan telah sesuai denagn keinginan user, dilanjutkan dengan tahapan implementasi /pengcodingan.Bagian ini merupakan proses dimana programmer melakukan pengkodean perangkat lunak. Pengembangan aplikasi ini di kerjakan dengan pembagian tugas yang berbeda beda mulai dari database, back end serta front end.
  - c. tahapan testing  
setelah aplikasi berjalan sesuai rancangan maka di lakukan testing baik dari tim developer (blackbox) maupun UAT dari user
  - d. tahapan dokumentasi  
setelah aplikasi di pastikan berjalan dengan baik, pembuatan dokumentasi mulai dari tahap perancangan hingga testing dikumpulkan dan di buatkan dokumentasi aplikasi sebagai user guide penggunaan aplikasi maupun user guide untuk peoses development
  - e. tahapan pemeliharaan

tahap terakhir adalah pemeliharaan sistem yang dilakukan secara berkala untuk memastikan aplikasi masih memiliki performance yang baik

2. Jadi ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan sebelum masuk kedalam tahapan implementasi program /coding diantaranya :

- Pertama mulai dari project charter yang terdiri dari (nama proyek, nama tim, jadwal, dekripsi proyek, stakeholder, hasil pekerjaan/deliverables, asumsi).
- Kedua project scope statement adalah langkah selanjutnya dari project charter yang terdiri dari ruang lingkup, dekripsi fungsional, Work Breakdown Structure/WBS , Gant Chartt, estimasi biaya, Software developer meliputi (planning/perencanaan, design kemudian dilanjutkan dengan tahapan implementasi program/coding).

3. Peran tiap anggota kelompok 9:

- 1) Leonardus Febrian A.D dalam pengembangan project ini ikut serta dalam penyusunan ruang lingkup & dekripsi fungsional, dengan menggunakan tools Microsoft word.
- 2) Emmanuel Putra S.K dalam pengembangan project ini ikut serta dengan membuat Gant Chartt,dengan menggunakan tools Microsoft word.
- 3) Listin Yuliani dalam pengembangan project ini ikut serta dalam pembuatan Work Breakdown Structure/WBS , dengan menggunakan tools visual paradigma.
- 4) Vira Wahyuni I dalam pengembangan project ini ikut serta sebagai penyusunan Estimasi biaya, dengan menggunakan tools Microsoft Excel.
- 5) Leonardus,Emmanuel,Listin,Vira dalam pengembangan project ini ikut serta dengan membuat UI/UX ,dengan menggunakan tools PhotoShop/Figma/Balsamiq.

4. Software testing yang digunakan kelompok kami dalam project ini meliputi :

- blackbox testing merupakan suatu langkah pertama dalam proses testing yang di lakukan oleh tim developer
- Stress testing adalah model testing software ini dilakukan untuk mengetahui batas optimal suatu aplikasi.Yang biasanya dapat di lakukan dengan pengiriman request yang banyak hingga dapat di ketahui kapan aplikasi down .

- UAT adalah suatu testing yang dilakukan oleh user, sehingga user dapat melihat kualitas dan kesesuaian aplikasi dengan kebutuhan yang di minta.