****Pembagian Peran Anggota Tim Project**

*SUKA-Canteen Application*

*MPPL – Kelompok 1*

***SUKA-Canteen***

Sistem ini dibuat untuk memudahkan proses pemesanan makanan di kantin sekolah atau universitas secara daring. Pengguna dapat melihat daftar menu, memesan makanan, dan menerima notifikasi saat pesanan siap.

Proyek ini dikembangkan oleh 3 orang. Kami menggunakan pendekatan Extreme Programming (XP) untuk menjaga kolaborasi, kualitas kode, dan kecepatan pengembangan.

1. Project Manager / Customer Representative – **Bayu Wicaksono**

* Merancang kebutuhan sistem berdasarkan masukan dari pengguna (siswa, mahasiswa, staf kantin).
* Menentukan prioritas fitur dan mengatur *backlog user stories*.
* Berkomunikasi aktif dengan pihak pengguna untuk validasi hasil setiap iterasi.
* Membantu dalam pengujian fungsional dan pengumpulan umpan balik.

1. Frontend Developer – **Aisyah Ayudia Inara**

* Merancang dan mengembangkan antarmuka pengguna (UI/UX) menggunakan teknologi web responsif.
* Mengintegrasikan UI dengan API backend.
* Fokus pada pengalaman pengguna agar sistem mudah digunakan oleh siswa/mahasiswa dan petugas kantin.
* Melakukan pengujian antarmuka dan optimasi performa frontend.

1. Backend Developer – **Salman Alfauzi Asngari**

* Membangun sistem backend: autentikasi pengguna, manajemen pesanan, pengelolaan menu, dan basis data.
* Menerapkan *Test-Driven Development (TDD)* dan menulis unit test.
* Mengelola struktur database dan *API endpoint* untuk frontend.
* Mendukung integrasi pembayaran digital dan sistem notifikasi (jika diperlukan).