Nama : Andre Dika Pangestu

Nim : A11.2019.12309

Mata Kuliah : Proyek Perangkat Lunak

Kelompok : A11.4605

1. Tahapan Pengembangan Perangkat Lunak :

* Planning : Tahap perencanaan dimana tim saya mengidentifikasi dan juga menentukan ruang lingkup yang perlu dilakukan dalam proses pengembangan perangkat lunak. Pada tahap ini tim saya akan mengumpulkan informasi apa-apa saja yang dibutuhkan dalam proses pengembangan perangkat lunak, setelah itu tim saya akan merencanakan struktur tim, time frame, budget dan juga berbagai faktor lain yang dibutuhkan dalam pengembangan perangkat lunak.
* Analysis : Pada tahap ini tim saya akan menganalisis kebutuhan pengembangan perangkat lunak, tim saya akan berkomunikasi dengan developer dan juga stakeholder guna mengetahui kebutuhan apa saja yang harus terpenuhi, mulai dari requirement perangkat lunak yang digunakan, fitur apa saja yang perlu diterapkan dan berbagai hal lain yang berkaitan dengan kebutuhan perangkat lunak.
* Design : Dalam tahap ini tim saya akan berkomunikasi dengan UI dan UX designer untuk merancang bagaimana perangkat lunak dapat berinteraksi maksimal dengan user
* Software Development : Dalam tahap ini, proses pengembangan mulai dilakukan. Jadi tim akan mulai membangun seluruh sistem dengan menulis kode menggunakan bahasa pemrograman yang sudah dipilih. Dalam proses ini akan dibagi menjadi 2, yang pertama bertugas pembuatan tampilan perangkat lunak, yang kedua bertugas membuat program untuk proses perpindahan data.
* Testing : Dalam proses ini perangkat lunak yang sudah dibuat akan diuji dan dievaluasi. Pengujian pada sistem akan menilai apakah perangkat lunak bekerja sesuai fungsionalitas yang diharapkan.
* Deployment : Pada tahap ini perangkat lunak yang sudah dilakukan pengujian seterusya perangkat lunak itu akan dideploy ke para pengguna agar bisa digunakan.
* Maintenance : Pada tahap ini adalah proses maintenance atau pemeliharaan sistem, tim akan melakukan pemeliharaan sistem dan juga rutin melakukan pembaruan agar perangkat lunak bekerja secara optimal.

Model SDLC yang digunakans adalah Waterfall.

1. Yang perlu dibuat sebelum melakukan implementasi program (coding) adalah :

* Mendefinisikan permasalahan : menganalisis masalah yang akan dipecahkan dan menetukan output seperti apa yang diinginkan.
* Planning : bentuk dari planning itu bisa berupa algoritma dari program yang akan dibuat, sehingga kita akan tahu proses apa saja yang ada di program tersebut. Semakin detail algoritma yang dibuat semakin mudah juga pada tahap implementasi program nantinya
* Implementasi program : pada tahap ini kita bisa memulai menulis program dengan terstruktur sesuai algoritma yang sudah dibuat sebelumnya.

1. Peran anggota tim saya :

* Andre Dika Pangestu : pembuatan gantt chat dan work breakdown structure menggunakan microsoft word 2016 sebagai tools.
* Habib Kuncoro Jati : pembuatan user story dan cost analysis menggunakan microsoft word 2013 sebagai tools.
* Endri Mujiono : mengatur kebutuhan teknis dan non teknis, pembuatan desain UI dan UX menggunakan figma dan microsoft word 2019 sebagai tools.

1. Jenis testing yang tim saya lakukan adalah “ Manual Testing “. Yang dilakukan adalah dengan cara menggunakan langsung aplikasi tersebut dengan mencoba semua fitur didalam aplikasi tersebut untuk memastikan semuanya sudah benar tanpa ada kesalahan sistem/bug.