

Nama : Wildan Kamal Allam

NIM : 24060120140126

1. Metode software lifecycle yang kami terapkan pada kasus ini adalah dengan agile, dimana pengembangan software melalui berbagai proses kecil yang berulang dan menerima semua perubahan yang terjadi saat proses berlangsung. Kami menilai metode agile ini sangat membantu untuk mencapai kebutuhan konsumen karena semua perubahan saat proses dapat diterima dengan baik
2. Tahap tahap agile adalah seperti berikut :
 - a. Perencanaan : Disini developer merancang apa saja yang dibutuhkan untuk aplikasi ini.
 - b. Implementasi : Merupakan tahap developer melakukan proses *codin*.
 - c. Tes Perangkat Lunak : pada tahap ini, perangkat lunak yang telah diproduksi akan dites atau dicek, supaya bug yang masih ditemukan dapat langsung diperbaiki agar kualitas perangkat lunak tersebut tetap terjaga.
 - d. Dokumentasi : jika tahap tes perangkat lunak sudah selesai, kemudian dilanjutkan dengan proses dokumentasi yang mana tahap ini dimaksudkan untuk memberi kemudahan terhadap proses pemeliharaan atau maintenance ke depannya.
 - e. Deployment : merupakan tahap yang dilakukan untuk menjamin kualitas perangkat lunak yang diciptakan dengan menguji kualitas sistem. Jika sistem yang diproduksi telah memenuhi syarat, perangkat lunak tersebut nantinya sudah siap untuk dikembangkan.
 - f. Pemeliharaan : Tahap ini ditujukan supaya tidak ada lagi bug yang mengganggu perangkat lunak. Pemeliharaan ini merupakan tahap yang sangat penting dan harus dilakukan secara berkala agar kualitas selalu terjaga.
3. Pendekatan kami dengan menggunakan user story dan SRS (Software Requirement Specification). Dengan cara melihat apa yang diinginkan client dan SRS yang merupakan tampilan fitur yang akan ada, sangat membantu dalam pengembangan aplikasi ini.
4. Melakukan gambaran umum design software, dimana software harus memiliki fondasi yang jelas untuk menghindari bug dan ketidakjelasan aplikasi.
 - a. Membuat desain awal ui/ux dan
 - b. Mendefinisikan access control policies yaitu siapa saja yang boleh menggunakan fungsi ini dan mengakses data ini.
 - c. Select global control flow, memodelkan urutan operasi sistem, bagaimana object dalam software diimplementasikan.
 - d. Mendeskripsikan boundary condition, yaitu penanganan Ketika terjadi sesuatu kesalahan yang tidak terduga, disini saya menggunakan metode yang saya dan tim kembangkan sendiri yaitu, Design, Initialize, Adapt and Rework.
 - e. Mendesain object, mendetailkan object yang sudah didefinisikan di requirement analysis, supaya siap diimplementasikan.
 - f. Mendefinisikan signature dan visibility, atribut, method, atau operasi yang dapat digunakan pada kelas lain.

- g. Menentukan kontrak, membuat batasan pada kelas yang bisa membuat asumsi pada kelas lain.
 - h. Membuat dokumentasi fase design, untuk nanti dapat dilihat lagi pada saat implementasi.
- 5. Setelah proses design selesai, design tersebut akan menjadi acuan untuk melakukan proses coding frontend. Sehingga akan diusahakan tampilan dan fitur dalam implementasi sama dengan Ketika tahap desain. Namun tidak menutup kemungkinan terjadi perubahan dalam proses coding. Ketika code sudah jadi, dokumentasi pun dibuat agar memudahkan testing maupun pemeliharaan dan penggunaan oleh client. Ketika semua dirasa sudah siap, maka developer akan mendeploynya agar dapat diakses client