**WORK BREAKDOWN STRUCTURE**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nama Projrct** | Aplikasi Penjadwalan Game Develop | **Kelompok** | Satu (1) |
| **Project Manager** | Luky | **Kelas** | 4620 |

Aplikasi Penjadwalan Game Develop

1.3 Solusi Masalah

1.2 Analisis Masalah

1.1 Identifikasi

2.1 Desain Sistem

2.3 Desain Aplikasi

3.2 Menulis Program

3.1 Memilih metode/Algoritma

3.3 Analisis Kesalahan program

4.1 Pengujian Berjangka

4.2 Perbaikan Error

4.3 Keamanan Software

4 Pemeliharaan

3 Pemrograman

2 Design

1 Research

2.2 Desain Database

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **OUTLINE** |  |  |
| **1** | Aplikasi Penjadwalan Game Develop |  |
| **1,1** | Research | 1 Bulan (Mei) |
| 1.2 | Identifikasi Masalah | Minggu Ke-1 |
| 1.3 | Analisis Masalah | Minggu ke-2 |
| 1.4 | Solusi Permasalahan | Minggu ke3-4 |
| **2** | Desain | 2 bulan (Mei - Juni) |
| 2.1 | Desain Sistem | Minggu ke 1-3 |
| 2.2 | Desin Database | Minggu ke 4-5 |
| 2.3 | Desain Aplikasi | Minggu ke 5-8 |
| **3** | Pemrograman | 3 Bulan (Juni - September) |
| 3.1 | Pemilihan Metode & Algoritma | Minggu 1-2 |
| 3.2 | Penulisan Program | Minggu 3-9 |
| 3.3 | Analisis Kesalahan Program | Minggu 10-12 |
| 4 | Pemeliharaan | 2 Bulan (Juli - September) |
| 4.1 | Pengujian Program Berjangka | Minggu 1-2 |
| 4.2 | Perbaikan Error / Masalah | Minggu 3-4 |
| 4.3 | Keamanan Aplikasi / Software | Minggu 5-8 |