**MODUL 2 – *SDLC, COCOMO & Estimasi Bottom-Up***

**Metode yang digunakan :** Agile

Agile adalah metode pendekatan untuk pengembangan perangkat lunak yang menekankan pengerjaan secara bertahap, kolaborasi tim, perencanaan berkelanjutan, dan pembelajaran berkelanjutan.

**Kelebihan :**

* Dapat menyesuaikan perubahan pada proyek ini dengan cepat.
* Komunikasi antara client dan owner lebih transparan.
* Metode ini lebih singkat pengerjaannya sehingga dapat mendorong tim untuk meningkatkan kerja sama.
* Mengurangi resiko kegagalan proyek apabila kesalahan dilakukan oleh anggota tim.

**Kekurangan :**

* Kesulitan dalam menentukan jadwal karena harus menyesuaikan perubahan yang mungkin terjadi.
* Seluruh anggota tim dituntut melakukan pekerjaan dibawah tekanan karena harus siap melakukan perubahan yang diminta oleh client.
* Harus memiliki keahlian dalam membedakan mana kebutuhan dan mana keinginan.

**Alasan :**

Menggunakan metode Agile dikarenakan client masih belum sepenuhnya yakin dengan design yang akan dibuat sehingga metode agile lebih cocok untuk digunakan pada proyek ini. Selain itu, metode agile dapat membantu tim agar bisa beradaptasi dengan perubahan apabila suatu saat client tiba-tiba menginginkan perubahan pada aplikasi yang dikembangkan.



