**Waterfall MASDL Aplikasi EXITS**

1. **Requirements Analysis. [SUDAH]**

Pada tahap ini, saya menganalisis kebutuhan dari mahasiswa terutama Teknik Komputer.

Dari diri saya pribadi dan teman teman saya, yang saya temukan adalah sulitnya mencari bahan belajar untuk digunakan sebagai. Di tambah lagi dengan sulitnya membagi waktu membuat mahasiswa membutuhkan sumber belajar yang praktis. Membawa buku Pelajaran & laptop kemana mana-pun dirasa cukup melelahkan,

Oleh karena itu tercetuslah ide untuk membuat sebuah aplikasi mobile yang dapat menjadi sebuah sumber belajar yang praktis bagi mahasiswa terutama Teknik Komputer.

1. **Design [SEDANG DILAKUKAN]**

Pada tahap ini, saya mendesign apa saja yang di butuhkan dalam aplikasi tersebut.

Berdasarkan Analisis yang saya lakukan, Yang di butuhkan dalam Aplikasi tersebut adalah:

1. Kemudahan untuk belajar > Menggunakan Soal Soal UTS Sebagai media belajar.
2. Aplikasi yang Praktis, dapat digunakan kapanpun dan dimanapun > Aplikasi Berbentuk Mobile memanfaatkan Internet untuk mengakses soal. Pengguna dapat mendownload soal yang ingin di pelajari.
3. Sumber Soal > Mahasiswa dapat mengupload soal untuk membagikannya, admin juga dapat memanajemen data soal, baik itu mengupload soal baru, memberi deskripsi pada soal, menempatkan soal sesuai kategori, menghapus soal

Dapat ditambahkan (tidak wajib) Fitur fitur keamanan yang dapat mendukung keberlangsungan aplikasi ini, diantara lain sebagai berikut

1. Data Management > Admin dapat memanagemen data mahasiswa pada aplikasi tersebut.
2. Keamanan > Mahasiswa diharuskan melakukan Login ketika menggunakan aplikasi. Hal ini guna mengetahui siapa yang mengakses soal soal yang ada
3. Petunjuk > Akan diberikan halaman [Frequently Asked Question] sebagai petunjuk penggunaan aplikasi.

Pada tahap ini, saya juga akan Membuat desain dari aplikasi ini

1. **Implementation [BELUM DILAKUKAN]**

Pada Tahap ini, Software akan di buat berdasarkan Fitur Fitur dan desain yang sudah di desain

1. **Verification [BELUM DILAKUKAN]**

Pada Tahap Ini akan dilakukan uji konsumen dan melihat respon konsumen terhadap aplikasi yang di buat. Disini akan diketahui apakah aplikasi tersebut sudah cukup memadai ataukah belum. Dan jika sudah, maka aplikasi tersebut akan di Rilis ke Publik.

1. **Maintenance [BELUM DILAKUKAN]**

Pada tahap ini, setelah aplikasi di Rilis, Aplikasi akan terus di Uji kehandalannya. Jika di temukan error, maka aplikasi akan kembali ke tahap tahap sebelumnya sesuai kebutuhan.