

2023

E-NEWS

IF A SORE
KELOMPOK IV



PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK TANGKAS | IBU NADYA SIKANA, S.KOM.



MAJALAH FORBES

Nama Anggota Kelompok

Scrum Master Leonardo Salvatore

Anggota 1 David

Anggota 2 Elvens Nico

NIM Anggota Kelompok

Scrum Master 211111237

Anggota 1 211110419

Anggota 2 211110323

Mata Kuliah: Pengembangan Perangkat Lunak Tangkas

Daftar isi

| | |
|-------------------------------|----|
| 1. LATAR BELAKANG | 2 |
| 2. PRODUCT BACKLOG | 3 |
| 3. USER STORY | 4 |
| 4. SPRINT PLANNING | 7 |
| 5. DAILY SCRUM REPORT | 11 |
| 6. SPRINT REVIEW | 14 |
| 7. SPRINT RETROSPECTIVE | 18 |
| 8. EPIC | 21 |
| 9. FIGMA | 24 |
| 10. TRELLO | 25 |
| 11. GITHUB | 26 |

1. LATAR BELAKANG

Transformasi digital tidak bisa dihindari. Semua orang harus menghadapi transformasi digital terlepas dari pekerjaan mereka. Tidak peduli apakah seseorang adalah karyawan, manager, atau bos, transformasi digital akan mempengaruhi proses interaksi antara satu orang dengan orang yang lain secara langsung. Jika seandainya seseorang belum mengalami transformasi digital secara langsung maka dia akan merasakan pengaruhnya dari orang lain di waktu dekat.

Indonesia menempati ranking ke 62 dari 70 negara berkaitan dengan tingkat literasi, atau berada 10 negara terbawah yang memiliki tingkat literasi rendah. Hal ini berdasarkan survei yang dilakukan Program for International Student Assessment (PISA) yang di rilis Organization for Economic Co-operation and Development (OECD) pada 2019. Literasi sendiri adalah kedalaman pengetahuan seseorang terhadap suatu subjek ilmu pengetahuan. Dalam kasus kami, minimnya minat baca di Indonesia disebabkan oleh dua hal.

Pertama adalah karena masyarakat yang terus dihakimi sebagai masyarakat yang rendah budaya bacanya. Stigma tersebut yang mengakibatkan Indonesia menjadi rendah daya saingnya, rendah indeks pembangunan SDM-nya, rendah inovasinya, rendah income per kapitanya, hingga rendah rasio gizinya. Itu semua akhirnya berpengaruh pada rendahnya indeks kebahagiaan warga Indonesia itu sendiri. Maka perlu adanya sisi hulu, termasuk peran negara yang dapat menghadirkan buku yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat dari Sabang sampai Merauke, termasuk bagi masyarakat yang tinggal di pelosok.

Kedua adalah karena ketersediaan buku fisik yang dinilai memiliki tingkat stagnansi yang tinggi. Umumnya di masyarakat, sebuah buku serau diselesaikan oleh pembaca karena isinya yang tidak memiliki gambar, bentuk fisik yang berat, aksesibilitas yang moderat. Terutama saat pembaca ingin membandingkan isi sebuah buku dan buku lainnya harus memiliki meja yang luas. Proses mencari buku yang tepat juga memiliki iritasi seperti buku yang kotor, halaman yang berjamur, dan bau yang menyengat.

Untuk itu, dibutuhkannya early exposure sebagai langkah pertama dari solusi internal untuk menghadapi stigma dan membangkitkan minat baca. Kami menilai bahwa transformasi digital saat ini cukup untuk menjadi stimulus masyarakat agar budaya membaca dapat menjadi impulsif kemudian berpotensi untuk menciptakan kebiasaan membaca. Melalui aplikasi berita, kami akan memberitakan bahan bacaan yang diinginkan oleh semua orang di Indonesia yang factual, logis, dan terkini.

2. PRODUCT BACKLOG

| Topik pengerjaan |
|---|
| Aplikasi yang akan kami design dan buat adalah aplikasi Portal Berita dimana pengguna dapat dengan nyaman membaca, memantau situasi terkini dari dalam negeri maupun luar negeri, mengikuti trend yang sedang terjadi, dan pengkategorian berita berdasarkan minat dari pengguna. |

| ID | AS A ... | I WANT TO ... | SO THAT ... | PRIORITY | ESTIMATION |
|-------|----------|---|--|----------|------------|
| 110 | User | Dapat melakukan register dengan menggunakan email, kode verifikasi email, dan gender dan password | saya dapat terdaftar dalam aplikasi. | HIGH | 2 |
| 111 | User | Dapat melakukan Login dengan mengisi email dan password setelah registrasi sebuah akun | Saya dapat masuk kedalam aplikasi dan melakukan suatu aktifitas dalam aplikasi. | HIGH | 2 |
| 112 | User | Dapat membaca peraturan seperti apa saja data yg diambil oleh admin aplikasi dan kelola aplikasi yg dilakukan di ponsel saat melakukan register sebuah akun untuk aplikasi ini (Privacy policy) | saya dapat merasa aman saat melakukan registrasi sebuah akun. | HIGH | 1 |
| 113 | Admin | User dapat membaca ketentuan tentang apa yang menjadi tanggung jawab dari penyedia layanan dan tanggung jawab dari pengguna atau user (Terms of service) | saya dapat melakukan penertiban akun , jika terjadi hal yang tidak diinginkan. | HIGH | 1 |
| 114 | User | Melihat profil akun. | saya dapat melakukan pengeditan profil untuk dilihat oleh publik. | HIGH | 3 |
| 115 | User | Dapat membaca sebuah berita. | saya dapat mengikuti kondisi dan situasi terkini. | HIGH | 3 |
| 116 | User | Dapat memilih sebuah berita berdasarkan kategori. | saya dapat membaca berita-berita dengan kategori yang diinginkan. | MEDIUM | 8 |
| 117 | User | Dapat melihat semua berita (gambar berita, title, dan subtitle berita) dan fitur-fitur didalam nya (homepage) | saya dapat dengan mudah memilih berita apa yang menarik untuk dibaca. | HIGH | 5 |
| 118 | User | Dapat melakukan pengaturan thema aplikasi (dark mode) | saya dapat dengan nyaman menggunakan aplikasi di malam hari. | LOW | 13 |
| 119 | User | Dapat melakukan pengaturan pengolahan notifikasi yang diberikan aplikasi. | saya tidak terganggu dengan notifikasi yang tidak diinginkan. | MEDIUM | 1 |
| 120 | User | Dapat melakukan pengaturan font size untuk proses baca berita. | saya membaca dengan nyaman dengan font size yang sesuai dengan kebutuhan mata. | LOW | 5 |
| 121 | User | Dapat melakukan forget password. | saya dapat memulihkan kembali akun yang sudah lupa password nya ketika hendak login. | HIGH | 3 |
| 122 | User | Dapat melakukan logout. | saya dapat merasa aman ketika orang ingin memakai aplikasi yg sama di ponsel yg sama juga dan mendapatkan peringatan sebelum melakukan logout. | HIGH | 3 |
| 123 | User | Dapat memilih topik-topik berita apa saja yang ingin di ikuti (Topik page). | saya dapat dengan 1 skroll aplikasi dapat melihat berita dengan kategori yang di ikuti. | MEDIUM | 8 |
| 124 | User | Dapat berpindah-pindah dari page screen ke page screen lain (menu sidebar di home page) | saya dapat dengan mudah mencari dan masuk ke page screen yang diinginkan. | HIGH | 8 |
| 125 | User | Dapat mencari berita (fitur search). | saya dapat membaca berita hasil search title berita. | MEDIUM | 8 |
| 126 | User | memiliki preferensi berita yang sesuai dengan ketertarikan agar | saya dapat mengetahui informasi berita yang ingin saya pahami dan selalu terupdate dengan perkembangan informasi. | MEDIUM | 5 |
| 127 | User | Dapat menonton berita dalam bentuk video dan mendapat kan visual berita dengan pembawa berita | saya tidak perlu membaca berita tapi dengan mendengar | MEDIUM | 8 |
| 128 | User | Dapat berpindah ke homepage , videopage, dan profilepage dengan 1 klik saja, | saya dapat dengan mudah berpindah pindah halaman. | MEDIUM | 13 |
| Total | | | | | 100 |

3. USER STORY

| ID | User Story | Task | Estimate Effort | Status |
|-----|--|--|-----------------|--------|
| 110 | Sebagai User Saya ingin Dapat melakukan register dengan menggunakan email, kode verifikasi email, dan gender dan password, agar saya dapat terdaftar dalam aplikasi. | Mendesain Prototipe SignUp dengan menggunakan Figma | 2 | DONE |
| | | Implementasi Halaman SignUp dengan Flutter | 2 | |
| 111 | Sebagai User Saya ingin Dapat melakukan Login dengan mengisi email dan password setelah registrasi sebuah akun ,agar Saya dapat masuk kedalam aplikasi dan melakukan suatu aktifitas dalam aplikasi. | Mendesain Fitrur Login dengan menggunakan Prototype Figma | 2 | DONE |
| | | Implementasi Halaman LogIn dengan Flutter | 2 | |
| 112 | Sebagai User Saya ingin Dapat membaca peraturan seperti apa saja data yg diambil oleh admin aplikasi dan kelolah aplikasi yg dilakukan di ponsel saat melakukan register sebuah akun untuk aplikasi ini (Privacy policy) ,agar saya dapat merasa aman saat melakukan registrasi sebuah akun. | Mendesain template PrivaciPolicy dengan menggunakan Figma | 1 | DONE |
| | | Meringkas kata-kata untuk fitur PrivaciPolicy | 1 | |
| | | Mendesain template PrivaciPolicy dengan menggunakan Flutter | 1 | |
| | | Memasukkan ringkasan kata-kata untuk fitur PrivaciPolicy kedalam Flutter. | 1 | |
| 113 | Sebagai Admin Saya ingin User dapat membaca ketentuan tentang apa yang menjadi tanggung jawab dari penyedia layanan dan tanggung jawab dari pengguna atau user (Terms of service) ,agar saya dapat melakukan penertiban akun , jika terjadi hal yang tidak diinginkan. | Mendesain template Terms of service dengan menggunakan Figma | 1 | DONE |
| | | Meringkas kata-kata untuk fitur Terms of service | 1 | |
| | | Mendesain template Terms of service dengan menggunakan Flutter | 1 | |
| 114 | Sebagai User Saya ingin Melihat profil akun. ,agar saya dapat melakukan pengeditan profil untuk dilihat oleh publik. | Mendesain prototype fitur Halaman Profile dengan menggunakan Figma | 3 | DONE |
| | | Mendesain navigator button dengan Flutter. | 3 | |
| 115 | Sebagai User Saya ingin Dapat membaca sebuah berita. ,agar saya dapat mengikuti kondisi dan situasi terkini. | Mendesain Prototype Fitur artikel page dengan menggunakan Figma | 2 | DONE |
| | | Membuat rikasan contoh artikel-artikel sesuai kategori dengan figma. | 5 | |
| | | Implementasi Prototype Fitur artikel page dengan menggunakan Flutter | 2 | |
| | | Membuat rikasan contoh artikel-artikel sesuai kategori dengan Flutter. | 5 | |
| 116 | Sebagai User Saya ingin Dapat memilih sebuah berita berdasarkan kategori. ,agar saya dapat membaca berita-berita dengan kategori yang diinginkan. | Mendesain Fitur tabsbar kategori berita dihomepage dengan menggunakan prototype Figma | 8 | DONE |
| | | Implementasi Fitur tabsbar kategori berita dihomepage dengan menggunakan prototype Flutter | 8 | |
| 117 | Sebagai User Saya ingin Dapat melihat semua berita (gambar berita, title, dan subtitle berita) dan fitur-fitur didalam nya (homepage) ,agar saya dapat dengan mudah memilih berita apa yang menarik untuk dibaca. | Mendesain Fitur HomePage artikel dengan menggunakan tool Figma | 5 | DONE |
| | | Implementasi Fitur HomePage artikel dengan menggunakan Flutter | 5 | |

| | | | | |
|-----|--|---|----|------|
| 118 | Sebagai User Saya ingin Dapat melakukan pengaturan thema aplikasi (dark mode) ,agar saya dapat dengan nyaman menggunakan aplikasi dimalam hari. | Mendesain prototype Fitur SettingPage Swith button darkmode dengan menggunakan Figma | 13 | DONE |
| | | Mendesain prototype Fitur SettingPage Swith button darkmode dengan menggunakan Flutter | 13 | |
| | | Mendesain prototype Fitur SettingPage dengan menggunakan Flutter | | |
| 119 | Sebagai User Saya ingin Dapat melakukan pengaturan pengolahan notifikasi yang diberikan aplikasi. ,agar saya tidak terganggu dengan notifikasi yang tidak di inginkan. | Mendesain prototype Fitur SettingPage Swith button notifikasi dengan menggunakan Figma | 1 | DONE |
| | | Mendesain prototype Fitur SettingPage Swith button notifikasi dengan menggunakan Flutter | 1 | |
| 120 | Sebagai User Saya ingin Dapat melakukan pengaturan font size untuk proses baca berita. ,agar saya membaca dengan nyaman dengan font size yang sesuai dengan kebutuhan mata. | Mendesain prototype Fitur SettingPage dengan menggunakan Figma | 5 | DONE |
| | | Mendesain prototype Fitur SettingPage dengan menggunakan Flutter | 5 | |
| 121 | Sebagai User Saya ingin Dapat melakukan forget password. ,agar saya dapat memulihkan kembali akun yang sudah lupa password nya ketika hendak login. | Mendesain Fitur Forget Password dengan menggunakan prototype Figma | 3 | DONE |
| | | Implementasi Halaman Forget Password dengan Flutter | 3 | |
| 122 | Sebagai User Saya ingin Dapat melakukan logout. ,agar saya dapat merasa aman ketika orang ingin memakai aplikasi yg sama di ponsel yg sama juga dan mendapatkan peringatan sebelum melakukan logout. | Mendesain prototype fitur logout page dengan menggunakan Figma | 1 | DONE |
| | | Melakukan prototype fitur warning logout page dengan menggunakan Figma | 3 | |
| | | Mendesain prototype fitur logout page dengan menggunakan Flutter | 1 | |
| | | Melakukan prototype fitur warning logout page dengan menggunakan Flutter | 3 | |
| 123 | Sebagai User Saya ingin Dapat memilih topik-topik berita apa saja yang ingin di ikuti (Topik page). ,agar saya dapat dengan 1 skroll aplikasi dapat melihat berita dengan kategori yang di ikuti. | Mendesain prototype Fitur TopikPage dengan menggunakan Figma | 5 | DONE |
| | | Menyesuaikan kategori dan mencari jenis kategori berita yang ada dengan implementasi dengan figma. | 3 | |
| | | Implementasi prototype Fitur TopikPage dengan menggunakan Flutter | 5 | |
| | | Menyesuaikan kategori dan mencari jenis kategori berita yang ada dengan implementasi dengan Flutter | 3 | |
| 124 | Sebagai User Saya ingin Dapat berpindah-pindah dari page screen ke page screen lain (menu sidebar di home page) ,agar saya dapat dengan mudah mencari dan masuk ke page screen yang di ingin kan. | Mendesain prototype Fitur MenuSidebar pada homepage dengan menggunakan Figma | 8 | DONE |
| | | Implementasi prototype Fitur MenuSidebar pada homepage dengan menggunakan Flutter | 8 | |
| 125 | Sebagai User Saya ingin Dapat mencari berita (fitur search). ,agar saya dapat membaca berita hasil search title berita. | Mendesain Figma fitur search di homepage | 8 | DONE |
| | | Mendesain dan Implementasi fitur search di homepage dengan menggunakan Flutter | 8 | |
| 126 | Sebagai User, saya ingin memiliki preferensi berita yang sesuai dengan ketertarikan agar saya dapat mengetahui informasi berita yang ingin saya pahami dan selalu terupdate dengan perkembangan informasi. | Mendesain fitur preferensi di profile page dengan menggunakan figma. | 5 | DONE |
| | | Mendesain fitur preferensi di profile page dengan menggunakan Flutter. | 5 | |

| | | | | |
|-----|--|--|----|------|
| 127 | Sebagai User saya ingin dapat menonton berita dalam bentuk video dan mendapat kan visual berita dengan pembawa berita saya tidak perlu membaca berita tapi dengan mendengar. | Mendesain fitur halaman video berita dengan figma. | 5 | DONE |
| | | Mencari preferensi video berita | 3 | |
| | | Mendesain fitur halaman video berita dengan Flutter. | 3 | |
| 128 | Sebagai User saya ingin Dapat berpindah ke homepage , videopage, dan profilepage dengan 1 klik saja, sehingga saya dapat dengan mudah berpindah pindah halaman. | Mendesain navigator button dengan Flutter. | 13 | DONE |
| | | Mendesain navigator button dengan figma. | 13 | |

4. SPRINT PLANNING

| ***Sprint 1*** | | | | |
|---|--|--|-----------------|--------|
| ***Sprint Goal*** | | | | |
| User dapat melakukan pendaftaran akun dengan menggunakan email dan melakukan forget password ketika user lupa dengan passwordnya. | | | | |
| ***Sprint Backlog*** | | | | |
| ID | User Story | Task | Estimate Effort | Status |
| 110 | Sebagai User Saya ingin Dapat melakukan register dengan menggunakan email, kode verifikasi email, dan gender dan password, agar saya dapat terdaftar dalam aplikasi. | Mendesain Prototype SignUp dengan menggunakan Figma | 2 | DONE |
| 121 | Sebagai User Saya ingin Dapat melakukan forget password. ,agar saya dapat memulihkan kembali akun yang sudah lupa password nya ketika hendak login. | Mendesain Fitur Forget Password dengan menggunakan prototype Figma | 3 | DONE |
| 111 | Sebagai User Saya ingin Dapat melakukan Login dengan mengisi email dan password setelah registrasi sebuah akun ,agar Saya dapat masuk kedalam aplikasi dan melakukan suatu aktifitas dalam aplikasi. | Mendesain Fitur Login dengan menggunakan Prototype Figma | 2 | DONE |

| ***Sprint 2*** | | | | |
|--|---|--|-----------------|--------|
| ***Sprint Goal*** | | | | |
| User dapat dengan nyaman saat memilih artikel berita dan lebih mudah menggunakan setiap fitur-fitur yang tersedia. | | | | |
| ***Sprint Backlog*** | | | | |
| ID | User Story | Task | Estimate Effort | Status |
| 117 | Sebagai User Saya ingin Dapat melihat semua berita (gambar berita, title, dan subtitle berita) dan fitur-fitur didalam nya (homepage) ,agar saya dapat dengan mudah memilih berita apa yang menarik untuk dibaca. | Mendesain Fitur HomePage artikel dengan menggunakan tool Figma | 5 | DONE |
| 124 | Sebagai User Saya ingin Dapat berpindah-pindah dari page screen ke page screen lain (menu sidebar di home page) ,agar saya dapat dengan mudah mencari dan masuk ke page screen yang di ingin kan. | Mendesain prototype Fitur MenuSidebar pada homepage dengan menggunakan Figma | 8 | DONE |
| 123 | Sebagai User Saya ingin Dapat memilih topik-topik berita apa saja yang ingin di ikuti (Topik page) . agar saya dapat dengan 1 skroll aplikasi dapat melihat berita dengan kategori yang di ikuti. | Mendesain prototype Fitur TopikPage dengan menggunakan Figma | 5 | DONE |
| | | Menyesuaikan kategori dan mencari jenis kategori berita yang ada dengan implementasi dengan figma. | 3 | |
| 116 | Sebagai User Saya ingin Dapat memilih sebuah berita berdasarkan kategori. ,agar saya dapat membaca berita-berita dengan kategori yang diinginkan. | Mendesain Fitur tabsbar kategori berita dihomepage dengan menggunakan prototype Figma | 8 | DONE |
| 125 | Sebagai User Saya ingin Dapat mencari berita (fitur search) .,agar saya dapat membaca berita hasil search title berita. | Mendesain Figma fitur search di homepage | 8 | DONE |
| 115 | Sebagai User Saya ingin Dapat membaca sebuah berita. ,agar saya dapat mengikuti kondisi dan situasi terkini. | Mendesain Prototype Fitur artikel page dengan menggunakan Figma | 2 | DONE |
| | | Membuat rikaan contoh artikel-artikel sesuai kategori dengan figma. | 5 | |

| ***Sprint 3*** | | | | |
|--|--|--|-----------------|--------|
| ***Sprint Goal*** | | | | |
| User bisa menyesuaikan preferensi saat membaca berita dan dapat melakukan logout dari aplikasi | | | | |
| ***Sprint Backlog*** | | | | |
| ID | User Story | Task | Estimate Effort | Status |
| 120 | Sebagai User Saya ingin Dapat melakukan pengaturan font size untuk proses baca berita. ,agar saya membaca dengan nyaman dengan font size yang sesuai dengan kebutuhan mata. | Mendesain prototype Fitur SettingPage dengan menggunakan Figma | 5 | DONE |
| | | Mendesain prototype Fitur SettingPage dengan menggunakan Figma | | |
| 118 | Sebagai User Saya ingin Dapat melakukan pengaturan thema aplikasi (dark mode) ,agar saya dapat dengan nyaman menggunakan aplikasi dimalam hari. | Mendesain prototype Fitur SettingPage Swith button darkmode dengan menggunakan Figma | 13 | DONE |
| | | Mendesain prototype Fitur SettingPage dengan menggunakan Figma | | |
| 122 | Sebagai User Saya ingin Dapat melakukan logout. ,agar saya dapat merasa aman ketika orang ingin memakai aplikasi yg sama di ponsel yg sama juga dan mendapatkan peringatan sebelum melakukan logout. | Mendesain prototype fitur logout page dengan menggunakan Figma | 1 | DONE |
| | | Melakukan prototype fitur warning logout page dengan menggunakan Figma | 3 | |

| ***Sprint 4*** | | | | |
|--|--|--|-----------------|--------|
| ***Sprint Goal*** | | | | |
| User dapat melihat profile hasil dari pembuatan akun dari persetujuan privasi signup | | | | |
| ***Sprint Backlog*** | | | | |
| ID | User Story | Task | Estimate Effort | Status |
| 112 | Sebagai User Saya ingin Dapat membaca peraturan seperti apa saja data yg diambil oleh admin aplikasi dan kelolah aplikasi yg dilakukan di ponsel saat melakukan register sebuah akun untuk aplikasi ini (Privacy policy) ,agar saya dapat merasa aman saat melakukan registrasi sebuah akun. | Mendesain template PrivaciPolicy dengan menggunakan Figma | 1 | DONE |
| | | Meringkas kata-kata untuk fitur PrivaciPolicy | 1 | |
| 113 | Sebagai Admin Saya ingin User dapat membaca ketentuan tentang apa yang menjadi tanggung jawab dari penyedia layanan dan tanggung jawab dari pengguna atau user (Terms of service) ,agar saya dapat melakukan penertiban akun , jika terjadi hal yang tidak diinginkan. | Mendesain template Terms of service dengan menggunakan Figma | 1 | DONE |
| | | Meringkas kata-kata untuk fitur Terms of service | 1 | |
| 114 | Sebagai User Saya ingin Melihat profil akun. ,agar saya dapat melakukan pengeditan profil untuk dilihat oleh publik. | Mendesain prototype fitur Halaman Profile dengan menggunakan Figma | 3 | DONE |
| 126 | Sebagai User, saya ingin memiliki preferensi berita yang sesuai dengan ketertarikan agar saya dapat mengetahui informasi berita yang ingin saya pahami dan selalu terupdate dengan perkembangan informasi. | Mendesain fitur preferensi di profile page dengan menggunakan figma. | 5 | DONE |

| ***Sprint 5*** | | | | |
|---|--|--|-----------------|--------|
| ***Sprint Goal*** | | | | |
| User dapat menonton video berita tanpa harus membaca artikel dan user mampu dengan 1 klik dapat berpindah page home , video dan profile | | | | |
| ***Sprint Backlog*** | | | | |
| ID | User Story | Task | Estimate Effort | Status |
| 127 | Sebagai User saya ingin dapat menonton berita dalam bentuk video dan mendapat kan visual berita dengan pembawa berita saya tidak perlu membaca berita tapi dengan mendengar. | Mendesain fitur halaman video berita dengan figma. | 5 | DONE |
| | | Mencari preferensi video berita | 3 | |
| 128 | Sebagai User saya ingin Dapat berpindah ke homepage , videopage, dan profilepage dengan 1 klik saja, sehingga saya dapat dengan mudah berpindah pindah halaman. | Mendesain navigator button dengan figma. | 13 | DONE |

| ***Sprint 6*** | | | | |
|---|--|---|-----------------|--------|
| ***Sprint Goal*** | | | | |
| User dapat melakukan pendaftaran akun dengan menggunakan email dan melakukan forget password ketika user lupa dengan passwordnya. - ver Flutter | | | | |
| ***Sprint Backlog*** | | | | |
| ID | User Story | Task | Estimate Effort | Status |
| 110 | Sebagai User Saya ingin Dapat melakukan register dengan menggunakan email, kode verifikasi email, dan gender dan password, agar saya dapat terdaftar dalam aplikasi. | Implementasi Halaman SignUp dengan Flutter | 2 | DONE |
| 121 | Sebagai User Saya ingin Dapat melakukan forget password. ,agar saya dapat memulihkan kembali akun yang sudah lupa password nya ketika hendak login. | Implementasi Halaman Forget Password dengan Flutter | 3 | DONE |
| 111 | Sebagai User Saya ingin Dapat melakukan Login dengan mengisi email dan password setelah registrasi sebuah akun ,agar Saya dapat masuk kedalam aplikasi dan melakukan suatu aktifitas dalam aplikasi. | Implementasi Halaman LogIn dengan Flutter | 2 | DONE |

| ***Sprint 7*** | | | | |
|--|---|---|-----------------|--------|
| ***Sprint Goal*** | | | | |
| User dapat dengan nyaman saat memilih artikel berita dan lebih mudah menggunakan setiap fitur-fitur yang tersedia. - ver Flutter | | | | |
| ***Sprint Backlog*** | | | | |
| ID | User Story | Task | Estimate Effort | Status |
| 117 | Sebagai User Saya ingin Dapat melihat semua berita (gambar berita, title, dan subtitle berita) dan fitur-fitur didalam nya (homepage) ,agar saya dapat dengan mudah memilih berita apa yang menarik untuk dibaca. | Implementasi Fitur HomePage artikel dengan menggunakan Flutter | 5 | DONE |
| 124 | Sebagai User Saya ingin Dapat berpindah-pindah dari page screen ke page screen lain (menu sidebar di home page) ,agar saya dapat dengan mudah mencari dan masuk ke page screen yang di ingin kan. | Implementasi prototype Fitur MenuSidebar pada homepage dengan menggunakan Flutter | 8 | DONE |
| 123 | Sebagai User Saya ingin Dapat memilih topik-topik berita apa saja yang ingin di ikuti (Topik page). ,agar saya dapat dengan 1 skroll aplikasi dapat melihat berita dengan kategori yang di ikuti. | Implementasi prototype Fitur TopikPage dengan menggunakan Flutter | 5 | DONE |
| | | Menyesuaikan kategori dan mencari jenis kategori berita yang ada dengan implementasi dengan Flutter | 3 | |
| 116 | Sebagai User Saya ingin Dapat memilih sebuah berita berdasarkan kategori. ,agar saya dapat membaca berita-berita dengan kategori yang diinginkan. | Implementasi Fitur tabsbar kategori berita dihomepage dengan menggunakan prototype Flutter | 8 | DONE |

| | | | | |
|-----|---|--|---|------|
| 125 | Sebagai User Saya ingin Dapat mencari berita (fitur search). ,agar saya dapat membaca berita hasil search title berita. | Mendesain dan Implementasi fitur search di homepage dengan menggunakan Flutter | 8 | DONE |
| 115 | Sebagai User Saya ingin Dapat membaca sebuah berita. ,agar saya dapat mengikuti kondisi dan situasi terkini. | Implementasi Prototype Fitur artikel page dengan menggunakan Flutter | 2 | DONE |
| | | Membuat rikasan contoh artikel-artikel sesuai kategori dengan Flutter. | 5 | |

| ***Sprint 8*** | | | | |
|---|--|--|-----------------|--------|
| ***Sprint Goal*** | | | | |
| User bisa menyesuaikan preferensi saat membaca berita dan dapat melakukan logout dari aplikasi & User dapat melihat profile hasil dari pembuatan akun dari persetujuan privasi signup - ver Flutter & User dapat menonton video berita tanpa harus membaca artikel dan user mampu dengan 1 klik dapat berpindah page home , video dan profile - ver Flutter | | | | |
| ***Sprint Backlog*** | | | | |
| ID | User Story | Task | Estimate Effort | Status |
| 120 | Sebagai User Saya ingin Dapat melakukan pengaturan font size untuk proses baca berita. ,agar saya membaca dengan nyaman dengan font size yang sesuai dengan kebutuhan mata. | Mendesain prototype Fitur SettingPage dengan menggunakan Flutter | 5 | DONE |
| 118 | Sebagai User Saya ingin Dapat melakukan pengaturan thema aplikasi (dark mode) ,agar saya dapat dengan nyaman menggunakan aplikasi dimalam hari. | Mendesain prototype Fitur SettingPage Swith button darkmode dengan menggunakan Flutter | 13 | DONE |
| | | Mendesain prototype Fitur SettingPage dengan menggunakan Flutter | | |
| 122 | Sebagai User Saya ingin Dapat melakukan logout. ,agar saya dapat merasa aman ketika orang ingin memakai aplikasi yg sama di ponsel yg sama juga dan mendapatkan peringatan sebelum melakukan logout. | Mendesain prototype fitur logout page dengan menggunakan Flutter | 1 | DONE |
| | | Melakukan prototype fitur warning logout page dengan menggunakan Flutter | 3 | |
| 112 | Sebagai User Saya ingin Dapat membaca peraturan seperti apa saja data yg diambil oleh admin aplikasi dan kelolah aplikasi yg dilakukan di ponsel saat melakukan register sebuah akun untuk aplikasi ini (Privacy policy) ,agar saya dapat merasa aman saat melakukan registrasi sebuah akun. | Mendesain template PrivaciPolicy dengan menggunakan Flutter | 1 | DONE |
| | | Memasukkan ringkasan kata-kata untuk fitur PrivaciPolicy kedalam Flutter. | 1 | |
| 113 | Sebagai Admin Saya ingin User dapat membaca ketentuan tentang apa yang menjadi tanggung jawab dari penyedia layanan dan tanggung jawab dari pengguna atau user (Terms of service) ,agar saya dapat melakukan penertiban akun , jika terjadi hal yang tidak diinginkan. | Mendesain template Terms of service dengan menggunakan Flutter | 1 | DONE |
| | | Meringkas kata-kata untuk fitur Terms of service | 1 | |
| 114 | Sebagai User Saya ingin Melihat profil akun. ,agar saya dapat melakukan pengeditan profil untuk dilihat oleh publik. | Mendesain prototype fitur Halaman Profile dengan menggunakan Flutter | 3 | DONE |
| 126 | Sebagai User, saya ingin memiliki preferensi berita yang sesuai dengan ketertarikan agar saya dapat mengetahui informasi berita yang ingin saya pahami dan selalu terupdate dengan perkembangan informasi. | Mendesain fitur preferensi di profile page dengan menggunakan Flutter. | 5 | DONE |
| 127 | Sebagai User saya ingin dapat menonton berita dalam bentuk video dan mendapat kan visual berita dengan pembawa berita saya tidak perlu membaca berita tapi dengan mendengar. | Mendesain fitur halaman video berita dengan Flutter. | 5 | DONE |
| | | Mencari preferensi video berita | 3 | |
| 128 | Sebagai User saya ingin Dapat berpindah ke homepage , videopage, dan profilepage dengan 1 klik saja, sehingga saya dapat dengan mudah berpindah pindah halaman. | Mendesain navigator button dengan Flutter. | 13 | DONE |

5. DAILY SCRUM REPORT

| Nama Anggota dan pertanyaan | | Jawaban |
|-----------------------------|---|--|
| Sprint 1 | | Figma |
| | | Mulai : 16/04/2023 dan Tanggal meet : 21/04/2023 |
| Elvens | Apa yang kamu lakukan selama Sprint ? | Mendesain logo aplikasi (16 april) dan Mendesain halaman SignUp (18 april) |
| | Apa kendala yang anda temukan selama pengerjaan | Tidak ada |
| David | Apa yang kamu lakukan selama Sprint ? | Mendesain halaman Loginpage (17 april) , melakukan revisi desain warna pada halaman LoginPage(20 april) |
| | Apa kendala yang anda temukan selama pengerjaan | Miskomunikasi akan desain yang seharusnya selaras |
| Leo | Apa yang kamu lakukan selama Sprint ? | Melakukan pengeditan logo aplikasi (17 april) Medesain halaman ForgetPassword (18 april) |
| | Apa kendala yang anda temukan selama pengerjaan | Tidak ada |
| Sprint 2 | | Figma |
| | | Mulai : 21/04/2023 dan Tanggal meet : 27/04/2023 |
| Elvens | Apa yang kamu lakukan selama Sprint ? | Menambahkan HomePage(23 april 2023) dengan Menu SideBar dan artikel page (25 april 2023) |
| | Apa kendala yang anda temukan selama pengerjaan | Tidak ada |
| David | Apa yang kamu lakukan selama Sprint ? | membahas product backlog di dalam trello (21 april 2023) dan Menambahkan prototype fitur topik (24 april 2023) |
| | Apa kendala yang anda temukan selama pengerjaan | Tidak ada |
| Leo | Apa yang kamu lakukan selama Sprint ? | Mendesain fitur setting (23 april 2023) dan memasukkan fitur setting dan topik ke menuseidebar (26 april) |
| | Apa kendala yang anda temukan selama pengerjaan | Tidak ada |
| Sprint 3 | | Figma |
| | | Mulai : 27/04/2023 dan Tanggal meet : 29/04/2023 |
| Elvens | Apa yang kamu lakukan selama Sprint ? | Membahas penyusunan Tugas uts dan menambahkan backlog di trello (27 april 2023) dan melakukan revisi pada homepage (28 april 2023) |
| | Apa kendala yang anda temukan selama pengerjaan | Tidak ada |
| David | Apa yang kamu lakukan selama Sprint ? | Melakukan penyusunan user story uts agile (27 april 2023), dan menambahkan fitur warning Logout (28 april 2023) |
| | Apa kendala yang anda temukan selama pengerjaan | Tidak ada |
| Leo | Apa yang kamu lakukan selama Sprint ? | Mendesain fitur darkmode dan fitur notifikasi aplikasi (28 april 2023) |
| | Apa kendala yang anda temukan selama pengerjaan | Tidak ada |

| Sprint 4 | | Figma |
|----------|---|--|
| | | Mulai : 29/04/2023 dan Tanggal meet : 4/05/2023 |
| Elvens | Apa yang kamu lakukan selama Sprint ? | Mendesain halaman terms of service dan terms of Policy (30 april 2023) dan meringkas kata-kata untuk kedua page (2 Mei 2023), melakukan pembahasan uts agile (3-4 mei 2023) |
| | Apa kendala yang anda temukan selama pengerjaan | Tidak ada |
| David | Apa yang kamu lakukan selama Sprint ? | membahas alur proyek uts agile (29 april 2023) dan penyesuaian page sidebarmenu (1 mei 2023), melakukan pembahasan uts agile (3-4 mei 2023) |
| | Apa kendala yang anda temukan selama pengerjaan | Sulit untuk memahami tool mengubah 1 layer saja di sidebarmenu |
| Leo | Apa yang kamu lakukan selama Sprint ? | Mencari referensi desain (30 april 2023) Mendesain halaman profile (1 mei 2023), melakukan pembahasan uts agile (3-4 mei 2023) |
| | Apa kendala yang anda temukan selama pengerjaan | Tidak ada |
| Sprint 5 | | Figma |
| | | Mulai : 29/04/2023 dan Tanggal meet : 18/06/2023 |
| Elvens | Apa yang kamu lakukan selama Sprint ? | Mendesain navigator button di Figma, Perpindahan page-page screen di Figma |
| | Apa kendala yang anda temukan selama pengerjaan | Tidak ada |
| David | Apa yang kamu lakukan selama Sprint ? | Mencari referensi video page (25/05/23), Mendesain fitur halaman video berita di Figma, Perpindahan page page screen di figma |
| | Apa kendala yang anda temukan selama pengerjaan | Tidak ada |
| Leo | Apa yang kamu lakukan selama Sprint ? | Mensunting laporrn Sprint 5 di Excel |
| | Apa kendala yang anda temukan selama pengerjaan | Tidak ada |
| Sprint 6 | | Flutter |
| | | Mulai : 18/06/2023 dan Tanggal meet : 21/06/2023 |
| Elvens | Apa yang kamu lakukan selama Sprint ? | Implementasi Halaman SignUp dengan Flutter |
| | Apa kendala yang anda temukan selama pengerjaan | Tidak ada |
| David | Apa yang kamu lakukan selama Sprint ? | Implementasi Halaman Forget Password dengan Flutter, |
| | Apa kendala yang anda temukan selama pengerjaan | Tidak ada |
| Leo | Apa yang kamu lakukan selama Sprint ? | Implementasi Halaman LogIn dengan Flutter |
| | Apa kendala yang anda temukan selama pengerjaan | Tidak ada |

| Sprint 7 | | Flutter |
|----------|---|--|
| | | Mulai : 21/06/2023 dan Tanggal meet : 25/06/2023 |
| Elvens | Apa yang kamu lakukan selama Sprint ? | Implementasi desain search figma dengan menggunakan flutter. |
| | Apa kendala yang anda temukan selama pengerjaan | Tidak ada |
| David | Apa yang kamu lakukan selama Sprint ? | Implementasi desain figma homepage dan artikel page dengan menggunakan flutter, mengumpulkan data-data sampel untuk jenis-jenis berita |
| | Apa kendala yang anda temukan selama pengerjaan | Tidak ada |
| Leo | Apa yang kamu lakukan selama Sprint ? | Implementasi fitur topik page dengan menggunakan code flutter. |
| | Apa kendala yang anda temukan selama pengerjaan | Tidak ada |
| Sprint 8 | | Flutter |
| | | Mulai : 25/06/2023 dan Tanggal meet : 09/07/2023 |
| Elvens | Apa yang kamu lakukan selama Sprint ? | Implementasi Coding dengan menggunakan Flutter security page dan Cookie page. |
| | Apa kendala yang anda temukan selama pengerjaan | Tidak ada |
| David | Apa yang kamu lakukan selama Sprint ? | Implementasi Coding flutter video page, button navigator , dan dialog logout . |
| | Apa kendala yang anda temukan selama pengerjaan | Tidak ada |
| Leo | Apa yang kamu lakukan selama Sprint ? | Implementasi Coding flutter setting page dan profile page. |
| | Apa kendala yang anda temukan selama pengerjaan | Tidak ada |

6. SPRINT REVIEW

| Sprint 1 | | |
|---|------------------|---|
| Sprint Goal : "User dapat melakukan pendaftaran akun dengan menggunakan email dan melakukan forget password ketika user lupa dengan passwordnya." | | |
| Completed Task | Incompleted Task | What's Next |
| Task 1 : Mendesain Prototipe SignUp dengan menggunakan Figma | - | Sprint 2, Sprint Goal " User dapat dengan nyaman saat memilih artikel berita dan lebih mudah menggunakan setiap fitur-fitur yang tersedia." |
| Task 2 : Mendesain Fitur Forget Password dengan menggunakan prototype Figma | - | |
| Task 3 : Mendesain Fitur Login dengan menggunakan Prototype Figma | - | |

| Sprint 2 | | |
|---|------------------|--|
| Completed Task | Incompleted Task | What's Next |
| Task 1 : Mendesain Fitur HomePage artikel dengan menggunakan tool Figma | - | Sprint 3: Sprint Goal " User bisa menyesuaikan preferensi saat membaca berita dan dapat melakukan logout dari aplikasi " |
| Task 2 : Mendesain prototype Fitur MenuSidebar pada homepage dengan menggunakan Figma | - | |
| Task 3 : Mendesain prototype Fitur TopikPage dengan menggunakan Figma | - | |
| Task 4 : Menyesuaikan kategori dan mencari jenis kategori berita yang ada dengan implementasi dengan figma. | - | |
| Task 5 : Mendesain Fitur tabsbar kategori berita dihomepage dengan menggunakan prototype Figma | - | |
| Task 6 : Mendesain Figma fitur search di homepage | - | |
| Task 7 : Mendesain Prototype Fitur artikel page dengan menggunakan Figma | - | |
| Task 8 : Membuat rikasan contoh artikel-artikel sesuai kategori dengan figma. | - | |

| Sprint 3 | | |
|---|------------------|---|
| Completed Task | Incompleted Task | What's Next |
| Task 1 : Mendesain prototype Fitur SettingPage dengan menggunakan Figma | - | Sprint 4 , Sprint Goal "User dapat melihat profile hasil dari pembuatan akun dari persetujuan privasi signup" |
| Task 2 : Mendesain prototype Fitur SettingPage dengan menggunakan Figma | - | |
| Task 3 : Mendesain prototype Fitur SettingPage Swith button darkmode dengan menggunakan Figma | - | |
| Task 4 : Mendesain prototype Fitur SettingPage dengan menggunakan Figma | - | |
| Task 5 : Mendesain prototype fitur logout page dengan menggunakan Figma | - | |
| Task 6 : Melakukan prototype fitur warning logout page dengan menggunakan Figma | - | |

| Sprint 4 | | |
|---|------------------|---|
| Completed Task | Incompleted Task | What's Next |
| Task 1 : Mendesain template PrivaciPolicy dengan menggunakan Figma | - | Sprint 5, Sprint Goal "User dapat menonton video berita tanpa harus membaca artikel dan user mampu dengan 1 klik dapat berpindah page home , video dan profile" |
| Task 2 : Meringkas kata-kata untuk fitur PrivaciPolicy | - | |
| Task 3 : Mendesain template Terms of service dengan menggunakan Figma | - | |
| Task 4 : Meringkas kata-kata untuk fitur Terms of service | - | |
| Task 5 : Mendesain prototype fitur Halaman Profile dengan menggunakan Figma | - | |
| Task 6 : Mendesain fitur preferensi di profile page dengan menggunakan figma. | - | |

| Sprint 5 | | |
|---|------------------|---|
| Completed Task | Incompleted Task | What's Next |
| Task 1 : Mendesain fitur halaman video berita dengan figma | - | Sprint 5, Sprint Goal "User dapat melakukan pendaftaran akun dengan menggunakan email dan melakukan forget password ketika user lupa dengan passwordnya." |
| Task 2 : Mendesain navigator button dengan figma | - | |
| Task 3 : Mendesain template Terms of service dengan menggunakan Figma | - | |
| Task 4 : Perpindahan page-page screen di Figma | - | |

| Sprint 6 | | |
|--|------------------|---|
| Completed Task | Incompleted Task | What's Next |
| Task 1 : Implementasi Halaman SignUp dengan Flutter | - | Sprint 7, Sprint Goal " User dapat dengan nyaman saat memilih artikel berita dan lebih mudah menggunakan setiap fitur-fitur yang tersedia." |
| Task 2 : Implementasi Halaman Forget Password dengan Flutter | - | |
| Task 3 : Implementasi Halaman LogIn dengan Flutter | - | |

| Sprint 7 | | |
|--|------------------|--|
| Completed Task | Incompleted Task | What's Next |
| Task 1 : Implementasi Fitur HomePage artikel dengan menggunakan Flutter | - | Sprint 8 , Sprint Goal "User bisa menyesuaikan preferensi saat membaca berita dan dapat melakukan logout dari aplikasi & User dapat melihat profile hasil dari pembuatan akun dari persetujuan privasi signup - ver Flutter & User dapat menonton video berita tanpa harus membaca artikel dan user mampu dengan 1 klik dapat berpindah page home , video dan profile - ver Flutter" |
| Task 2 : Implementasi prototype Fitur MenuSidebar pada homepage dengan menggunakan Flutter | - | |
| Task 3 : Implementasi prototype Fitur TopikPage dengan menggunakan Flutter | - | |
| Task 4 : Menyesuaikan kategori dan mencari jenis kategori berita yang ada dengan implementasi dengan Flutter | - | |
| Task 5 : Implementasi Fitur tabsbar kategori berita dihomepage dengan menggunakan prototype Flutter | - | |
| Task 6 : Mendesain dan Implementasi fitur search di homepage dengan menggunakan Flutter | - | |
| Task 7 : Implementasi Prototype Fitur artikel page dengan menggunakan Flutter | - | |
| Task 8 : Membuat rikasan contoh artikel-artikel sesuai kategori dengan Flutter. | - | |

| Sprint 8 | | |
|---|------------------|-------------|
| Completed Task | Incompleted Task | What's Next |
| Task 1 : Mendesain prototype Fitur SettingPage dengan menggunakan Flutter | - | - |
| Task 2 : Mendesain prototype Fitur SettingPage Swith button darkmode dengan menggunakan Flutter | - | |
| Task 3 : Mendesain prototype Fitur SettingPage dengan menggunakan Flutter | - | |
| Task 4 : Mendesain prototype fitur logout page dengan menggunakan Flutter | - | |
| Task 5 : Melakukan prototype fitur warning logout page dengan menggunakan Flutter | - | |
| Task 6 : Mendesain template PrivaciPolicy dengan menggunakan Flutter | - | |

| | |
|--|---|
| Task 7 : Memasukkan ringkasan kata-kata untuk fitur PrivaciPolicy kedalam Flutter. | - |
| Task 8 : Mendesain template Terms of service dengan menggunakan Flutter | - |
| Task 9 : Meringkas kata-kata untuk fitur Terms of service | - |
| Task 10 : Mendesain prototype fitur Halaman Profile dengan menggunakan Flutter | - |
| Task 11 : Mendesain fitur preferensi di profile page dengan menggunakan Flutter. | - |
| Task 12 : Mendesain fitur halaman video berita dengan Flutter. | - |
| Task 13 : Mencari preferensi video berita | - |
| Task 14 : Mendesain navigator button dengan Flutter. | - |

7. SPRINT RETROSPECTIVE

| Sprint Retrospective 1 | | |
|--|--|---|
| Apa yang sudah berjalan baik ? | Apa yang tidak berjalan dengan baik atau tidak sesuai dengan rencana | Apa yang bisa kita lakukan untuk meningkatkan kinerja kerja kita |
| Pembahasan di Grup lancar dan tidak ada kendala | Pengerjaan Backlog melebihi batas waktu dengan yang di arahkan | Pengerjaan Product Backlog harus tepat pada waktunya dan terkondisi |
| Anggota tim dapat bekerja sama dengan baik | Mengerjakan Dulu dan tidak menunggu arahan lanjutan dari dosen | Melakukan meet di saat pengerjaan penting untuk pembahasan Trello/Figma |
| Anggota tim tepat waktu dalam jadwal pembahasan yang di tentukan | Tidak melakukan meet di hari pembahasan pertama | mendapatkan kesimpulan yang dapat kita sampaikan di pembahasan melalui Via Chat |

| Sprint Retrospective 2 | | |
|--|--|--|
| Apa yang sudah berjalan baik ? | Apa yang tidak berjalan dengan baik atau tidak sesuai dengan rencana | Apa yang bisa kita lakukan untuk meningkatkan kinerja kerja kita |
| Pembahasan di Grup lancar dan tidak ada kendala | Durasi meeting melebihi waktu yang di tentukan | melakukan dokumentasi pada meeting yang di jadwalkan |
| Anggota tim dapat bekerja sama dengan baik | Hasil design masih kurang memuaskan | meningkatkan hasil design dengan penambahan pengetahuan melalui google atau module |
| Anggota tim tepat waktu dalam jadwal pembahasan yang di tentukan | tidak melakukan dokumentasi saat meet berlangsung. | - |

| Sprint Retrospective 3 | | |
|--|---|--|
| Apa yang sudah berjalan baik ? | Apa yang tidak berjalan dengan baik atau tidak sesuai dengan rencana | Apa yang bisa kita lakukan untuk meningkatkan kinerja kerja kita |
| Pembahasan di Grup lancar dan tidak ada kendala | durasi meeting masih melebihi waktu yang di tentukan | Melakukan koreksi pbi-pbi yang telah dibuat |
| Anggota tim dapat bekerja sama dengan baik | Sprint planning yang memerlukan sebuah sprint goal dan sprint backlog | meningkatkan hasil design dengan penambahan pengetahuan melalui google atau module |
| Anggota tim tepat waktu dalam jadwal pembahasan yang di tentukan | Meet bentrok dengan jadwal lain, sehingga terjadi keterlambatan join | - |

| Sprint Retrospective 4 | | |
|---|---|--|
| Apa yang sudah berjalan baik ? | Apa yang tidak berjalan dengan baik atau tidak sesuai dengan rencana | Apa yang bisa kita lakukan untuk meningkatkan kinerja kerja kita |
| Sprint planning sudah dapat terlihat dan tersusun | Hasil meeting masih melebihi waktu yang di arahin , karna terdapat pembahasan uts projek. | melakukan dokumentasi pada meeting yang di jadwalkan |
| Anggota tim dapat bekerja sama dengan baik | Hasil design masih kurang memuaskan | meningkatkan hasil design dengan penambahan pengetahuan melalui google atau module |
| | terjadi bentrokan projek sehingga perlu waktu lebih terhadap ke 2 projek ini | - |

| Sprint Retrospective 5 | | |
|--|--|--|
| Apa yang sudah berjalan baik ? | Apa yang tidak berjalan dengan baik atau tidak sesuai dengan rencana | Apa yang bisa kita lakukan untuk meningkatkan kinerja kerja kita |
| Sprint Meeting sangat produktif | Meeting masih sedikit tegang | Lebih banyak menggunakan fitur chat di meeting |
| Anggota tim dapat bekerja sama dengan baik | Hasil design masih kurang memuaskan | meningkatkan hasil design dengan penambahan pengetahuan melalui google atau module |
| - | terjadi bentrokan projek sehingga perlu waktu lebih terhadap ke 2 projek ini | - |

| Sprint Retrospective 6 | | |
|--|--|--|
| Apa yang sudah berjalan baik ? | Apa yang tidak berjalan dengan baik atau tidak sesuai dengan rencana | Apa yang bisa kita lakukan untuk meningkatkan kinerja kerja kita |
| Sprint Meeting sangat produktif | Meeting masih sedikit tegang | Lebih banyak menggunakan fitur chat di meeting |
| Anggota tim dapat bekerja sama dengan baik | Hasil design masih kurang memuaskan | meningkatkan hasil design dengan penambahan pengetahuan melalui google atau module |
| - | kekompakan dalam jadwal srum meet masih kurang karena terjadi bentrok dengan waktu anggota lain nya. | - |

| Sprint Retrospective 7 | | |
|---|--|---|
| Apa yang sudah berjalan baik ? | Apa yang tidak berjalan dengan baik atau tidak sesuai dengan rencana | Apa yang bisa kita lakukan untuk meningkatkan kinerja kerja kita |
| Anggota tim dapat bekerja sama dengan baik | kekompakan dalam jadwal srum meet masih kurang karena terjadi bentrok dengan waktu anggota lain nya. | menjadwalkan dengan baik jadwal dari awal supaya anggota bisa mengkosong kan jadwal di hari h |
| durasi daily scrum meet sudah singkat dan padat | - | - |
| - | - | - |

| Sprint Retrospective 8 | | |
|---|--|---|
| Apa yang sudah berjalan baik ? | Apa yang tidak berjalan dengan baik atau tidak sesuai dengan rencana | Apa yang bisa kita lakukan untuk meningkatkan kinerja kerja kita |
| Anggota tim dapat bekerja sama dengan baik | Jumlah task yang harus di buat saat sprint 8 ini memerlukan waktu yang lebih supaya dapat di selesaikan. | lebih fokus menyelesaikan task yang ada dan mencari di berbagai sumber referensi. |
| durasi daily scrum meet sudah singkat dan padat | - | - |
| jadwal meet sudah terstruktur. | - | - |

8. EPIC

| No | Epic | User Story | Task |
|----|--|---|--|
| 1 | Sistem Keamanan Aplikasi | Sebagai User Saya ingin Dapat melakukan register dengan menggunakan email, kode verifikasi email, dan gender dan password, agar saya dapat terdaftar dalam aplikasi. | Mendesain Prototipe SignUp dengan menggunakan Figma |
| | | | Implementasi Halaman SignUp dengan Flutter |
| | | Sebagai User Saya ingin Dapat melakukan Login dengan mengisikan email dan password setelah registrasi sebuah akun ,agar Saya dapat masuk kedalam aplikasi dan melakukan suatu aktifitas dalam aplikasi. | Mendesain Fitur Login dengan menggunakan Prototipe Figma |
| | | | Implementasi Halaman LogIn dengan Flutter |
| | | Sebagai User Saya ingin Dapat melakukan forget password. ,agar saya dapat memulihkan kembali akun yang sudah lupa password nya ketika hendak login. | Mendesain Fitur Forget Password dengan menggunakan prototipe Figma |
| | | | Implementasi Halaman Forget Password dengan Flutter |
| | | Sebagai User Saya ingin Melihat profil akun. ,agar saya dapat melakukan pengeditan profil untuk dilihat oleh publik. | Mendesain prototype fitur Halaman Profile dengan menggunakan Figma |
| | | | Mendesain prototype fitur Halaman Profile dengan menggunakan Flutter |
| 2 | Sistem Kenyamanan pengguna saat memakai aplikasi | Sebagai User Saya ingin Dapat melakukan pengaturan font size untuk proses baca berita. ,agar saya membaca dengan nyaman dengan font size yang sesuai dengan kebutuhan mata. | Mendesain prototype Fitur SettingPage dengan menggunakan Figma |
| | | | Mendesain prototype Fitur SettingPage dengan menggunakan Flutter |
| | | Sebagai User Saya ingin Dapat melakukan pengaturan tema aplikasi (dark mode) ,agar saya dapat dengan nyaman menggunakan aplikasi di malam hari. | Mendesain prototype Fitur SettingPage Swith button darkmode dengan menggunakan Figma |
| | | | Mendesain prototype Fitur SettingPage dengan menggunakan Figma |
| | | | Mendesain prototype Fitur SettingPage Swith button darkmode dengan menggunakan Flutter |
| | | | Mendesain prototype Fitur SettingPage dengan menggunakan Flutter |
| | | Sebagai User Saya ingin Dapat melakukan pengaturan pengolahan notifikasi yang diberikan aplikasi. ,agar saya tidak terganggu dengan notifikasi yang tidak di ingin kan. | Mendesain prototype Fitur SettingPage Swith button notifikasi dengan menggunakan Figma |
| | | | Mendesain prototype Fitur SettingPage Swith button notifikasi dengan menggunakan Flutter |

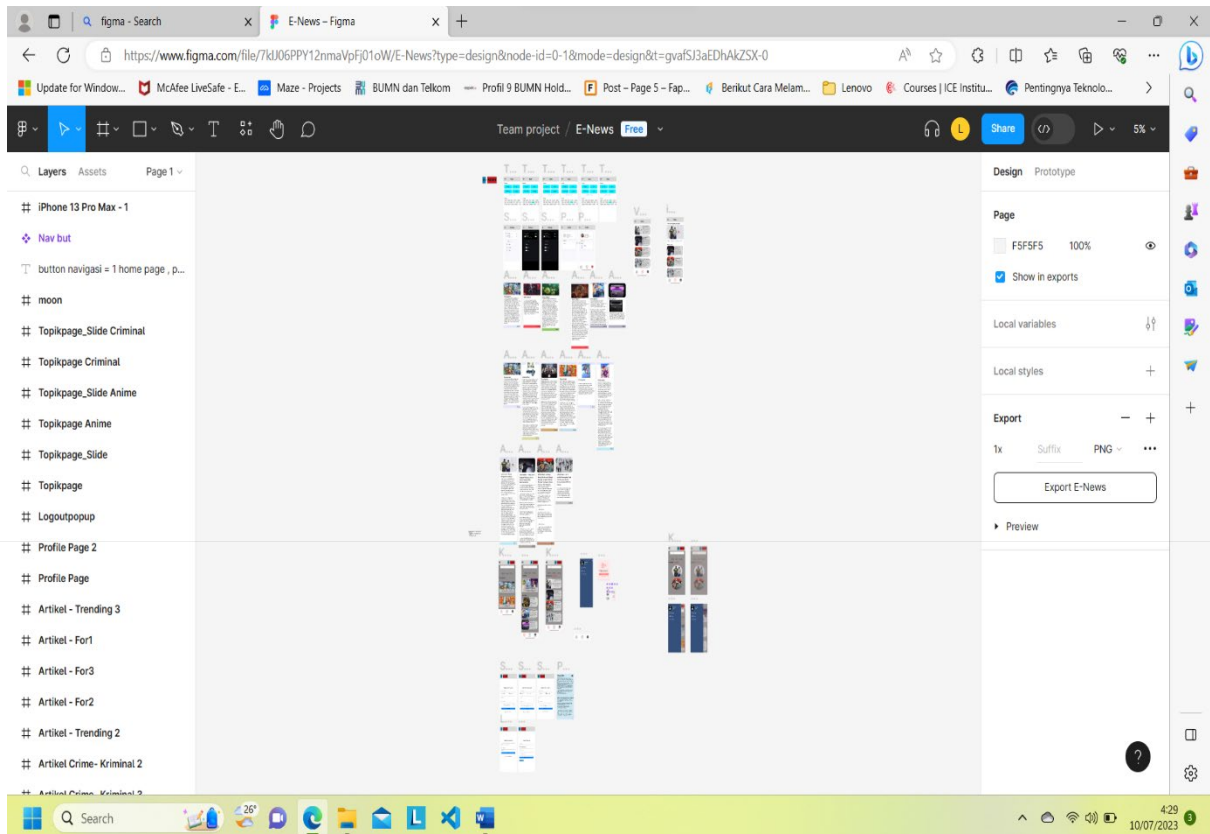
| | | | |
|---|--------------------------|---|---|
| 3 | Sistem Acces Servis Data | Sebagai Admin Saya ingin User dapat membaca ketentuan tentang apa yang menjadi tanggung jawab dari penyedia layanan dan tanggung jawab dari pengguna atau user (Terms of service) ,agar saya dapat melakukan penertiban akun , jika terjadi hal yang tidak diinginkan. | Mendesain template Terms of service dengan menggunakan Figma |
| | | | Meringkas kata-kata untuk fitur Terms of service |
| | | | Mendesain template Terms of service dengan menggunakan Flutter |
| | | | Meringkas kata-kata untuk fitur Terms of service |
| | | Sebagai User Saya ingin Dapat membaca peraturan seperti apa saja data yg diambil oleh admin aplikasi dan kelola aplikasi yg dilakukan di ponsel saat melakukan register sebuah akun untuk aplikasi ini (Privacy policy) ,agar saya dapat merasa aman saat melakukan registrasi sebuah akun. | Mendesain template PrivasiPolicy dengan menggunakan Figma |
| | | | Meringkas kata-kata untuk fitur PrivasiPolicy |
| | | | Mendesain template PrivasiPolicy dengan menggunakan Flutter |
| | | | Memasukkan ringkasan kata-kata untuk fitur PrivasiPolicy kedalam Flutter. |
| 4 | Sistem Pencarian Artikel | Sebagai User Saya ingin Dapat mencari berita (fitur search). ,agar saya dapat membaca berita hasil search title berita. | Mendesain Figma fitur search di homepage |
| | | | Mendesain dan Implementasi fitur search di homepage dengan menggunakan Flutter |
| 5 | Sistem Perpindahan nav | Sebagai User saya ingin Dapat berpindah ke homepage , videopage, dan profilepage dengan 1 klik saja, sehingga saya dapat dengan mudah berpindah pindah halaman. | Mendesain navigator button dengan figma. |
| | | | Mendesain navigator button dengan Flutter. |
| | | Sebagai User Saya ingin Dapat berpindah-pindah dari page screen ke page screen lain (menu sidebar di home page) ,agar saya dapat dengan mudah mencari dan masuk ke page screen yang di ingin kan. | Mendesain prototype Fitur MenuSidebar pada homepage dengan menggunakan Figma |
| | | | Implementasi prototype Fitur MenuSidebar pada homepage dengan menggunakan Flutter |

| | | | |
|---|--|---|---|
| 6 | Sistem Public | Sebagai User Saya ingin Dapat melihat semua berita (gambar berita, title, dan subtitle berita) dan fitur-fitur didalam nya (homepage) ,agar saya dapat dengan mudah memilih berita apa yang menarik untuk dibaca. | Mendesain Fitur HomePage artikel dengan menggunakan tool Figma |
| | | | Implementasi Fitur HomePage artikel dengan menggunakan Flutter |
| | | Sebagai User Saya ingin Dapat membaca sebuah berita. ,agar saya dapat mengikuti kondisi dan situasi terkini. | Mendesain Prototype Fitur artikel page dengan menggunakan Figma |
| | | | Membuat rikasan contoh artikel-artikel sesuai kategori dengan figma. |
| | | | Implementasi Prototype Fitur artikel page dengan menggunakan Flutter |
| | | | Membuat rikasan contoh artikel-artikel sesuai kategori dengan Flutter. |
| | | Sebagai User Saya ingin Dapat memilih sebuah berita berdasarkan kategori. ,agar saya dapat membaca berita-berita dengan kategori yang diinginkan. | Mendesain Fitur tabsbar kategori berita dihomepage dengan menggunakan prototype Figma |
| | | | Implementasi Fitur tabsbar kategori berita dihomepage dengan menggunakan prototype Flutter |
| | | Sebagai User Saya ingin Dapat memilih topik-topik berita apa saja yang ingin di ikuti (Topik page). ,agar saya dapat dengan 1 skroll aplikasi dapat melihat berita dengan kategori yang di ikuti. | Mendesain prototype Fitur TopikPage dengan menggunakan Figma |
| | | | Menyesuaikan kategori dan mencari jenis kategori berita yang ada dengan implementasi dengan figma. |
| | | | Implementasi prototype Fitur TopikPage dengan menggunakan Flutter |
| | | | Menyesuaikan kategori dan mencari jenis kategori berita yang ada dengan implementasi dengan Flutter |
| 7 | Sistem Pengeluaran sebuah akun dari aplikasi | Sebagai User Saya ingin Dapat melakukan logout. ,agar saya dapat merasa aman ketika orang ingin memakai aplikasi yg sama di ponsel yg sama juga dan mendapatkan peringatan sebelum melakukan logout. | Mendesain fitur preferensi di profile page dengan menggunakan figma. |
| | | | Mendesain fitur preferensi di profile page dengan menggunakan Flutter. |
| | | | Mendesain prototype fitur logout page dengan menggunakan Figma |
| | | | Melakukan prototype fitur warning logout page dengan menggunakan Figma |
| | | | Mendesain prototype fitur logout page dengan menggunakan Flutter |
| 8 | Sistem Klip Video berita | Sebagai User saya ingin dapat menonton berita dalam bentuk video dan mendapat kan visual berita dengan pembawa berita saya tidak perlu membaca berita tapi dengan mendengar. | Mendesain fitur halaman video berita dengan figma. |
| | | | Mencari preferensi video berita |
| | | | Mendesain fitur halaman video berita dengan Flutter. |
| | | | Mencari preferensi video berita |
| | | | |

9. FIGMA

Link perancangan aplikasi E-News:

<https://www.figma.com/file/7kJ06PPY12nmaVpFj01oW/E-News?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=jueKmj6WpNtT5Wwo-1>



10. TRELLO

Link papan Trello SCRUM sebagai metodologi pengembangan aplikasi E-News:

<https://trello.com/invite/b/ypqBAwRB/ATTIb496b133cdef6bbd61734b782ba4bf5a582060FD/e-news-scrum>

Gambar 1 dan 2 papan Trello

