

7/19/2023

E-NEWS

MAJALAH FORBES

IF-A SORE | IV | TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS MIKROSKIL



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. | TUJUAN PROYEK | 3 |
| 3. | RUMUSAN MASALAH..... | 4 |
| 4. | MANFAAT YANG DIHARAPKAN | 5 |
| 5. | SOLUSI YANG DITAWARKAN | 6 |
| 6. | PRODUCT BACKLOG..... | 8 |
| 7. | USER STORY..... | 9 |
| 8. | SPRINT PLANNING | 12 |
| 9. | DAILY SCRUM REPORT..... | 16 |
| 10. | SPRINT REVIEW | 19 |
| 11. | SPRINT RETROSPECTIVE | 23 |
| 12. | EPIC..... | 26 |
| 13. | PENERAPAN EXTREME PROGRAMMING | 29 |
| 14. | ANALISA 7 PEMBOROSAN LEAN | 34 |
| 15. | PENERAPAN VISUALISASI KANBAN..... | 41 |
| 16. | FIGMA..... | 47 |
| 17. | TRELLO | 48 |
| 18. | GITHUB | 49 |
| 19. | DOKUMENTASI..... | 50 |

1. LATAR BELAKANG

Dalam era digital yang terus berkembang ini, akses terhadap berita dan informasi telah berubah secara drastis. Masyarakat mengandalkan aplikasi berita online sebagai salah satu sumber utama mereka untuk memperoleh berita terkini. Kita menjadi sangat jarang menggunakan koran atau media informasi fisik lainnya dikarenakan kemasan berita yang sudah ketinggalan jaman dan kurang efisien jika dibandingkan dengan budaya abad ke-21 ini.

Kritikan-kritikan yang muncul berasal dari kondisi fisik media itu. Satu yang paling menonjol adalah karena ukurannya yang membutuhkan dua tangan untuk digunakan, contohnya seperti koran dan majalah. Kedua adalah bahan produksi fisik dari benda media itu, contohnya koran yang dibuat dari kertas yang kurang higienis dan buku yang mengeluarkan bau yang tidak sedap. Alasan ketiga adalah proses membaca berita itu sendiri selalu monoton. Jika dibandingkan dengan teknologi digital, disana ada interaksi dan personalisasi untuk kebutuhan kenyamanan si pengguna.

Namun, banyak dari aplikasi tersebut sering kali memiliki keterbatasan dalam hal cakupan, keberagaman, personalisasi, dan interaktivitas. Pertama, cakupan berita sering kali terbatas pada isu-isu populer dan topik utama, sementara berita lokal atau isu khusus tidak mendapatkan perhatian yang cukup. Kedua, kurangnya personalisasi menyebabkan pengguna harus menyaring berita secara manual untuk menemukan konten yang sesuai dengan minat dan preferensi mereka. Ketiga, aplikasi berita online sering kali kurang interaktif, dengan sedikit ruang bagi pengguna untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi atau memberikan tanggapan.

Maka dari itu, kami menilai bahwa adanya ketidakcukupan status quo dalam keterlibatan dan preferensi saat sedang membaca berita bagi masyarakat. Kami juga menyadari bahwa kebanyakan dari aplikasi berita yang ada di Indonesia memiliki tampilan yang baik, rapi tetapi belum mempertimbangkan aspek kenyamanan pembaca dalam menyerap informasi halaman di interface

2. TUJUAN PROYEK

Kami telah membuat sebuah aplikasi berita online yang revolusioner, berbeda, dan pengalaman membaca berita yang lebih baik. Dengan menggunakan metode SCRUM, kami telah membangun aplikasi yang menawarkan cakupan berita yang luas, personalisasi yang cerdas, fitur interaktif, dan kecepatan dalam menyajikan berita terbaru. Kami ingin menjembatani kesenjangan antara pengguna dan informasi yang relevan, serta memfasilitasi diskusi dan interaksi antara pengguna yang memiliki minat dan pandangan yang beragam.



3. RUMUSAN MASALAH

1. **Keterbatasan Cakupan Berita:** Salah satu masalah yang dihadapi oleh banyak aplikasi berita online adalah keterbatasan cakupan berita. Banyak aplikasi berita online yang hanya fokus pada berita utama dan peristiwa-peristiwa besar, sementara berita lokal atau isu khusus sering kali dikesampingkan. Hal ini menyebabkan ketidakseimbangan dalam informasi yang disajikan kepada pengguna, sehingga pengguna kehilangan akses ke berita yang relevan dengan komunitas atau minat khusus mereka.
2. **Kurangnya Personalisasi:** Kurangnya personalisasi merupakan masalah yang sering dihadapi oleh pengguna aplikasi berita online. Pengguna ingin mendapatkan konten berita yang sesuai dengan minat dan preferensi mereka, namun banyak aplikasi berita online yang tidak menyediakan fitur personalisasi yang memadai. Pengguna harus menyaring berita secara manual untuk menemukan konten yang mereka minati, yang dapat memakan waktu dan memunculkan ketidaknyamanan.
3. **Kurangnya Interaktivitas:** Aplikasi berita online juga sering kali kurang interaktif, menyajikan berita dalam format yang statis dan tidak memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi aktif. Kurangnya ruang untuk berbagi pendapat, memberikan tanggapan, atau berdiskusi dengan pengguna lain dapat membatasi pengalaman pengguna dalam memahami dan mengeksplorasi berita secara lebih mendalam.
4. **Isu Keandalan dan Kearifan:** Dalam era informasi yang terhubung, keandalan dan keaslian berita menjadi masalah serius. Banyak aplikasi berita online yang belum memiliki sistem yang memadai untuk memverifikasi keaslian dan keandalan sumber berita. Hal ini dapat mengakibatkan penyebaran berita palsu (hoax) atau informasi yang tidak akurat kepada pengguna, yang dapat berdampak negatif pada pemahaman dan persepsi mereka terhadap berita.

4. MANFAAT YANG DIHARAPKAN

Dalam mengembangkan aplikasi berita online ini, kami berharap dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi pengguna dan penerbit berita. Beberapa manfaat yang diharapkan antara lain:

1. **Akses yang Luas dan Beragam:** Aplikasi ini akan menyediakan cakupan berita yang luas, mencakup berita lokal, nasional, dan internasional dari berbagai sumber terpercaya. Hal ini akan memungkinkan pengguna untuk mendapatkan informasi terkini dan memahami peristiwa di berbagai tingkatan.
2. **Personalisasi Berita yang Cerdas:** Dengan menggunakan algoritma cerdas, aplikasi ini akan mengenal preferensi dan minat pengguna, dan menyajikan berita yang relevan sesuai dengan profil individu mereka. Pengguna akan mendapatkan konten yang sesuai dengan minat mereka, sehingga pengalaman berita menjadi lebih terfokus dan memuaskan.
3. **Fitur Interaktif dan Kolaboratif:** Aplikasi ini akan menawarkan fitur interaktif yang memungkinkan pengguna untuk memberikan tanggapan, bertanya, dan berbagi pandangan mereka melalui komentar dan forum diskusi yang terkelola dengan baik. Hal ini akan memfasilitasi dialog antara pengguna, menciptakan ruang untuk berbagi sudut pandang yang berbeda, dan memperluas pemahaman tentang berita.
4. **Kecepatan dan Keandalan:** Aplikasi ini akan menggunakan teknologi terkini untuk menyajikan berita dengan cepat dan akurat. Melalui sistem pembaruan berita real-time, pengguna akan mendapatkan pembaruan terkini dengan segera. Aplikasi ini juga akan menjaga kualitas informasi dengan melakukan kurasi berita yang cermat dan memverifikasi sumber yang diverifikasi.
5. **Pengalaman Berita yang Lebih Kaya:** Aplikasi ini akan menyajikan berita dalam format yang kaya secara multimedia, termasuk gambar, video, grafik interaktif, dan artikel yang mendalam. Dengan tampilan visual yang menarik, aplikasi ini akan memungkinkan pengguna untuk memahami berita dengan lebih baik dan lebih menarik.

5. SOLUSI YANG DITAWARKAN

Dalam mengembangkan aplikasi berita online E-News, kami berkomitmen untuk memberikan solusi-solusi inovatif yang meningkatkan pengalaman pengguna dan menyesuaikan aplikasi dengan kebutuhan mereka. Berikut adalah beberapa solusi yang ditawarkan oleh E-News:

Halaman Video Berita yang Interaktif: E-News menyediakan sebuah halaman video yang memungkinkan pengguna untuk menonton berita-berita terkini melalui format video. Dengan menyediakan video berita, kami bertujuan untuk memberikan pengalaman yang lebih menarik dan interaktif, sehingga pengguna dapat mendapatkan informasi dengan cara yang lebih visual dan meyakinkan. Hal ini memungkinkan mereka untuk terhubung dengan berita secara lebih langsung dan memungkinkan akses yang lebih mudah terhadap berbagai topik yang relevan.

Halaman Topik yang Disesuaikan dengan Preferensi Pengguna: Kami memahami bahwa setiap individu memiliki preferensi yang berbeda dalam mengikuti berita. Oleh karena itu, E-News menyediakan halaman topik yang memungkinkan pengguna untuk memilih jenis berita yang ingin mereka ikuti. Dengan cara ini, pengguna dapat dengan mudah menyesuaikan aplikasi sesuai dengan minat mereka dan mendapatkan konten berita yang relevan dengan topik yang mereka pilih. Fitur ini membantu meningkatkan kualitas dan relevansi konten yang disajikan kepada pengguna, sehingga meningkatkan kepuasan mereka dalam menggunakan aplikasi.

Fitur Font Size yang Dapat Disesuaikan: Kami menyadari bahwa pengguna memiliki preferensi yang berbeda dalam ukuran font yang mereka anggap nyaman saat membaca berita. Oleh karena itu, E-News menyediakan fitur font size yang dapat disesuaikan di halaman pengaturan. Dengan fitur ini, pengguna dapat memperbesar atau memperkecil ukuran font sesuai dengan preferensi mereka sendiri, sehingga memastikan bahwa konten berita tetap dapat dibaca dengan jelas dan nyaman oleh setiap pengguna.

Fitur Dark Mode untuk Pengalaman Pengguna yang Lebih Baik: E-News juga menyediakan fitur dark mode yang dapat diaktifkan melalui halaman pengaturan. Dark mode memungkinkan tampilan aplikasi berubah menjadi latar belakang gelap dengan teks yang lebih terang, yang dapat mengurangi kelelahan mata pengguna, terutama saat menggunakan aplikasi dalam kondisi pencahayaan rendah atau di malam hari. Fitur ini membantu meningkatkan kenyamanan pengguna dalam menggunakan aplikasi E-News dengan melindungi mata mereka dari kecerahan yang berlebihan.

Dengan menyediakan solusi-solusi seperti halaman video berita, halaman topik yang disesuaikan, fitur font size yang dapat disesuaikan, dan fitur dark mode, E-News bertujuan untuk memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik, lebih menarik, dan lebih personal. Kami berharap bahwa dengan fitur-fitur inovatif ini, pengguna akan merasa terlibat dan terhubung dengan berita-berita terkini dengan cara yang lebih nyaman dan sesuai dengan preferensi mereka.



6. 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 | ASA ... | 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 tema 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 |

7. 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 Fitur 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 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 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 Prototipe Fitur artikel page dengan menggunakan Figma | 2 | DONE |
| | | Membuat riksaan contoh artikel-artikel sesuai kategori dengan figma. | 5 | |
| | | Implementasi Prototipe Fitur artikel page dengan menggunakan Flutter | 2 | |
| | | Membuat riksaan 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 | |



8. 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 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 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 riksaan 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 signap | | | | |
| ***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 Switht 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 |

9. 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 projek 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 |

10. 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 Prototype 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. | - |



11. 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 scrum 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. | - | - |

12. 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 |
| | | 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. |
| | | | Mendesain fitur preferensi di profile page dengan menggunakan 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 prototype fitur logout page dengan menggunakan Figma |
| | | | Melakukan prototype fitur warning logout page dengan menggunakan Figma |
| | | | Mendesain prototype fitur logout page dengan menggunakan Flutter |
| | | | Melakukan prototype fitur warning 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 |

13. PENERAPAN EXTREME PROGRAMMING

Extreme Programming (XP) merupakan metodologi pengembangan software dalam meningkatkan kualitas software dan responsivitas terhadap kebutuhan pelanggan. Extreme Programming membela frekuensi pembaharuan di dalam pengembangan yang pendek, bertujuan untuk meningkatkan produktivitas dan memperkenalkan titik evaluasi yang mana persyaratan pelanggan baru bisa diadopsi.

Extreme Programming digambarkan sebagai disiplin yang menorganisir sekelompok orang untuk menghasilkan software atau proyek yang lebih produktif. XP berupaya untuk mengurangi biaya perubahan dalam persyaratan dengan cara memiliki siklus pengembangan yang banyak daripada satu yang panjang. Dalam pemahaman ini, perubahan adalah sesuatu hal yang biasa, tidak dapat dihindari, dan aspek yang malah diharapkan dari proyek pengembangan tim daripada mencoba menentukan sebuah unit peraturan persyaratan proyek.

Dalam pengembangan Proyek E-News, kami menerapkan Extreme Programming sebagai berikut.

| Nilai XP | Praktik XP |
|------------|----------------------|
| Simplicity | Simple Design |
| Feedback | Testing |
| - | Collective Ownership |
| - | Coding Standard |
| - | Pair Programming |



SIMPLICITY

Proses desain dan koding difokuskan kepada kebutuhan saat ini. Komponen-komponen desain merupakan bagian yang sederhana dan mudah dikenali oleh calon klien. Proses koding tidak memakan waktu yang banyak.

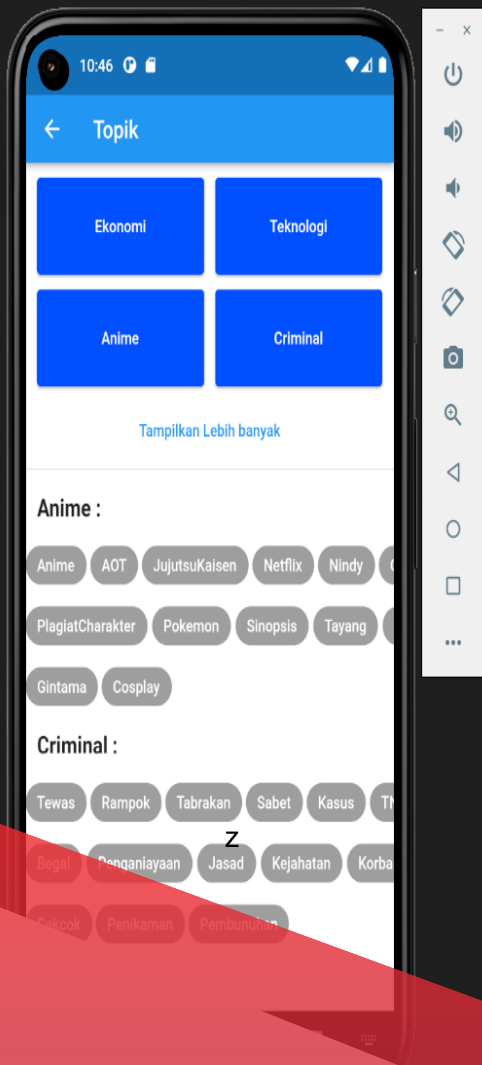


FEEDBACK

Setiap anggota kelompok mengkomunikasikan hasil pekerjaan mereka secara rutin. Informasi tersebut dikumpulkan secara konsisten melalui Whasapp dan Trello. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh proses dan kualitas dari aplikasi yang dibangun.

NILAI XP

Majalah Forbes



“Perfection is not attainable, but if we chase perfection we can catch excellence”-Vince Lombardi



TESTING

Pada tahap pembuatan kode program Halaman Artikel Page, kami melakukan debug secara berulang-ulang. Hasilnya Halaman Profile Page memiliki beberapa fitur dinamis seperti caraosel, perpindahan tab, dan slide menu.



SIMPLE DESIGN

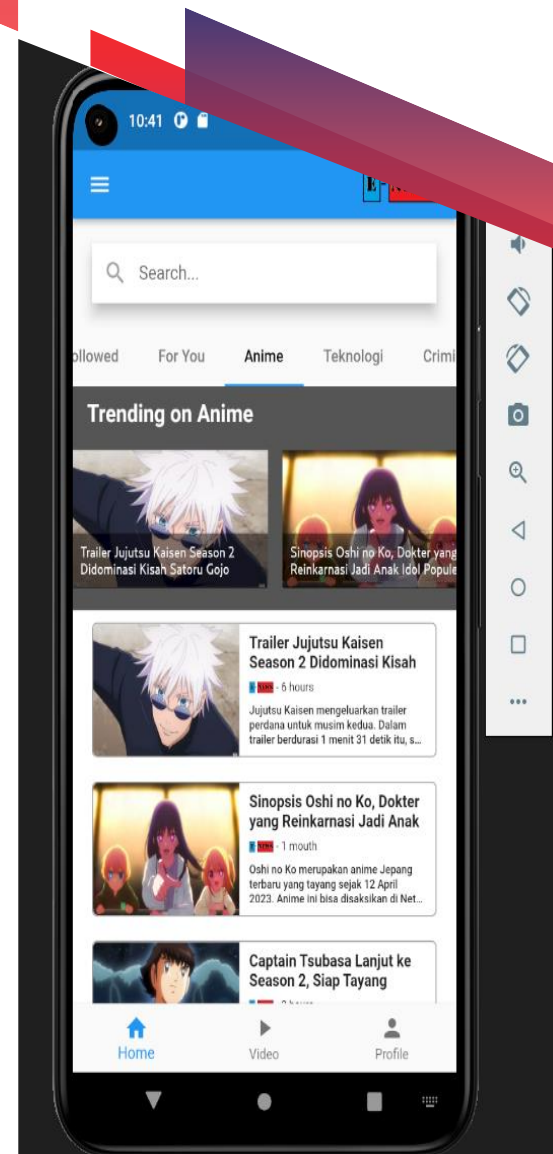
Kami membuat tampilan aplikasi yang sederhana, elegan, dan mudah dipahami. Desain yang telah dirancang juga menjaga fungsionalitas dari fitur aplikasi. Salah satu contohnya adalah Topik Page. Topik Page menggunakan button responsive yang disusun dengan rapi dan tampilan yang sederhana.

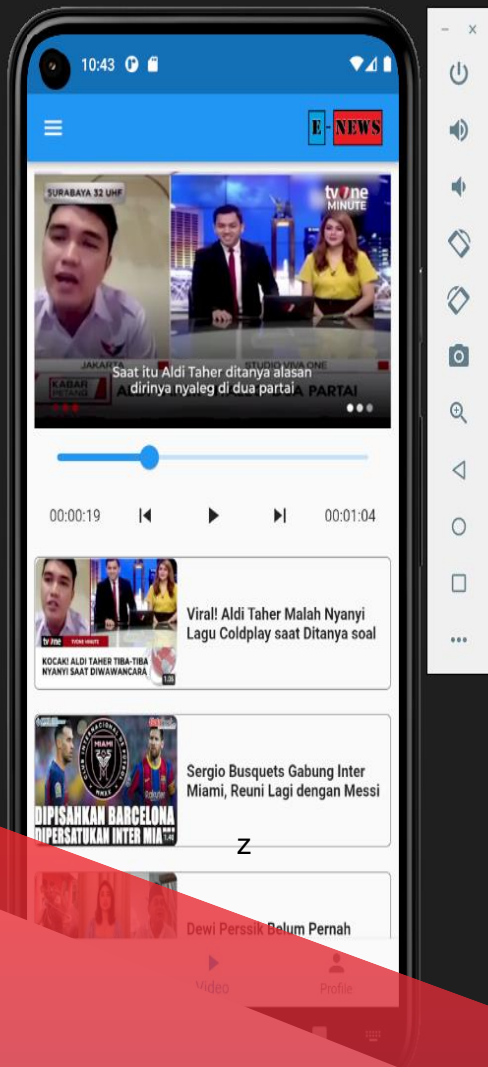


PRAKTIK XP

Praktik XP Aplikasi E-News merupakan penerapan disiplin XP dalam proses pengembangan proyek E-News.

- Simple Design
- Testing
- Collective Ownership
- Coding Standard
- Pair Programming





"It does not matter how slowly you go as long as you do not stop"-Confucius



CODING STANDART

Majalah Forbes menerapkan standar koding yang sederhana, penggunaan EYD, dokumentasi konsisten.

Penerapannya adalah pada Halaman Artikel yang dikoding berdasarkan standar keterbacaan yang baik.



COLLECTIVE OWNERSHIP

Praktik Collective Ownership mendorong setiap anggota tim Majalah Forbes untuk memiliki tanggung jawab dan akses terhadap seluruh kode dan artefak proyek. Penerapannya adalah pada Halaman Video yang membutuhkan tanggung jawab lebih dari seorang pengembang dan akses terbuka untuk memberi kemungkinan bantuan dari pengembang lain.

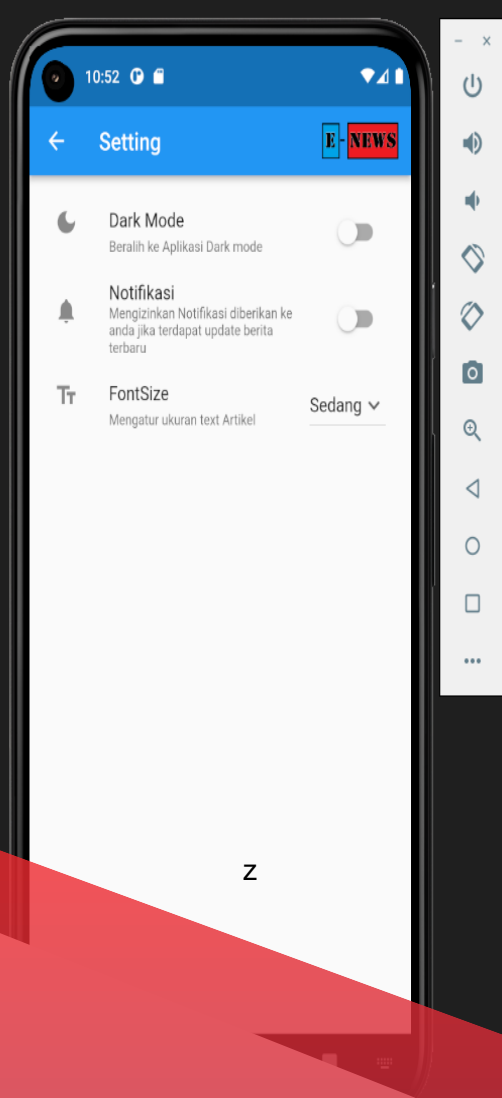


PRAKTIK XP

Praktik XP Aplikasi E-News merupakan penerapan disiplin XP dalam proses pengembangan proyek E-News.

- Simple Design
- Testing
- Collective Ownership
- Coding Standard
- Pair Programming





*"You simply have to
palce foot in front of
the other and keep
going"-George Lucas*



PAIR PROGRAMMING

Halaman Profil juga merupakan halaman yang dikembangkan oleh dua anggota tim Majalah Forbes. Sekaligus juga Halaman Profil menjadi halaman dengan fitur unggulan aplikasi kami.



PAIR PROGRAMMING

Pair Programming merupakan praktik XP dimana dua pengembang saling bekerja sama pada satu computer untuk menyelesaikan sebuah tugas.

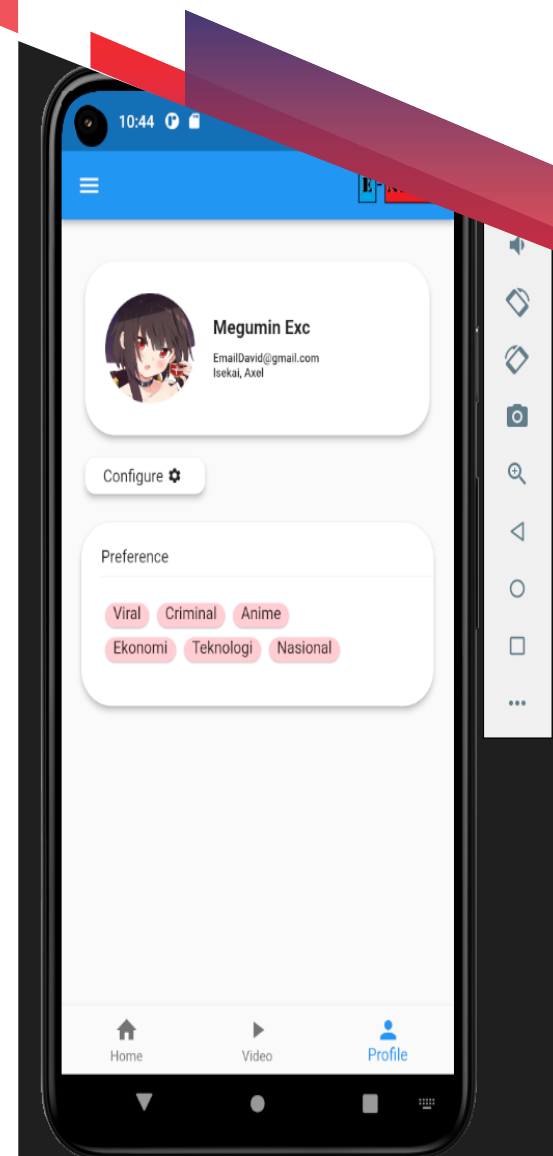
Penerapan Pair Programming Majalah Forbes adalah ketika kami membuat fitur unggulan Halaman Settings. Disana terdapat dua kerja sama pengembang untuk menyelesaikan fitur-fitur pada halaman tersebut



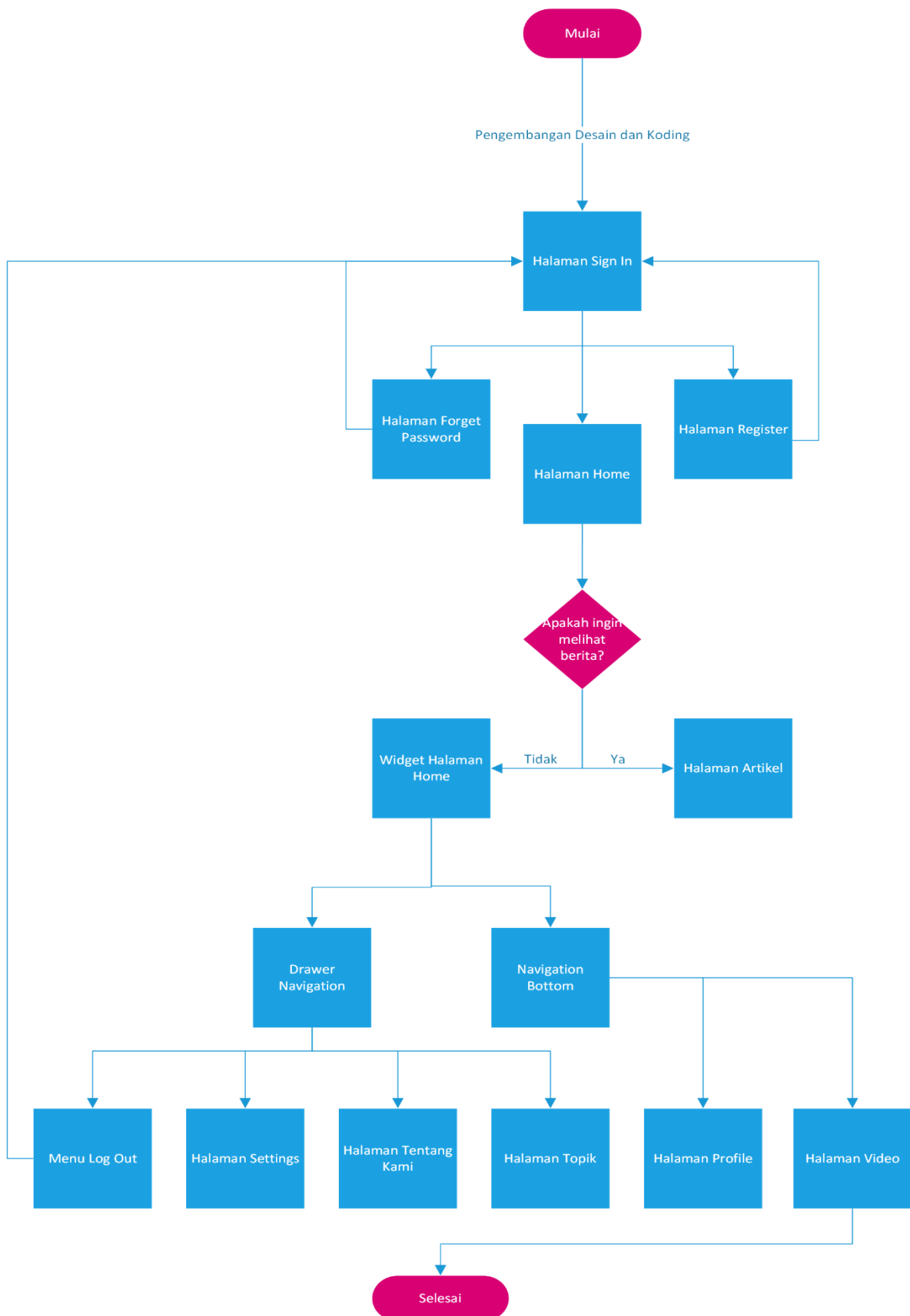
PRAKTIK XP

Praktik XP Aplikasi E-News merupakan penerapan disiplin XP dalam proses pengembangan proyek E-News.

- Simple Design
- Testing
- Collective Ownership
- Coding Standard
- Pair Programming



14. ANALISA 7 PEMBOROSAN LEAN



Dalam dunia teknologi informasi, pengembangan aplikasi adalah proses yang kompleks dan membutuhkan upaya tim yang besar. Untuk memastikan keberhasilan proyek dan memberikan nilai maksimal kepada pengguna, penting untuk menerapkan prinsip-prinsip Lean dalam pengembangan aplikasi. Kita akan menjelajahi tujuh pemborosan utama dalam konteks pengembangan aplikasi dan bagaimana mengatasi mereka untuk mencapai efisiensi dan kualitas yang lebih baik.

Pemborosan dalam Proses Desain: Desain yang tidak efisien atau terlalu rumit dapat menyebabkan kesulitan dalam pengembangan aplikasi. Pemborosan ini dapat berupa fitur-fitur yang tidak diperlukan, antarmuka pengguna yang rumit, atau kurangnya pengujian desain sebelum implementasi. Untuk mengatasi pemborosan ini, penting untuk melakukan desain yang sederhana dan intuitif, melibatkan pengguna dalam proses desain, dan melakukan prototyping sebelum mengembangkan seluruh aplikasi.

Overproduction dalam Pembangunan: Overproduction dalam pengembangan aplikasi terjadi ketika fitur atau fungsionalitas yang tidak diperlukan dikembangkan. Hal ini dapat menghabiskan sumber daya yang berharga dan menyebabkan kelebihan kode yang sulit dipelihara. Mengadopsi praktik pengembangan berbasis permintaan, seperti pendekatan Agile, dapat membantu mengurangi pemborosan ini dengan fokus pada pengembangan fitur yang memberikan nilai nyata kepada pengguna.

Pemborosan dalam Proses Pengujian: Kualitas yang buruk atau cacat dalam aplikasi dapat menyebabkan masalah dan frustrasi bagi pengguna. Pemborosan ini dapat terjadi jika pengujian tidak memadai atau terlalu terlambat dalam proses pengembangan. Untuk menghindari pemborosan ini, penting untuk mengadopsi pendekatan pengujian berkelanjutan (continuous testing) dengan mengintegrasikan pengujian ke dalam siklus pengembangan secara teratur. Pengujian otomatis dan uji regresi juga dapat membantu mengurangi pemborosan dalam proses pengujian.

Defects dalam Kode: Defects atau bug dalam kode dapat menyebabkan aplikasi tidak berfungsi dengan baik dan mengakibatkan pengalaman pengguna yang buruk. Pemborosan ini terjadi jika pengembang tidak melakukan pengujian yang memadai atau tidak memperhatikan praktik pengkodean yang baik. Mengadopsi praktik pengujian unit, pengkodean yang bersih, dan penerapan prinsip-prinsip pengembangan berorientasi objek dapat membantu mengurangi pemborosan dalam kode.

Waiting (Menunggu): Menunggu yang tidak produktif dapat terjadi dalam pengembangan aplikasi ketika anggota tim harus menunggu sumber daya, persetujuan, atau masukan dari pihak lain. Hal ini dapat menghambat kemajuan proyek dan membuang waktu yang berharga. Untuk mengatasi pemborosan ini, penting untuk membangun komunikasi yang efektif antara tim, menggunakan alat kolaborasi yang sesuai, dan menjadwalkan pertemuan dan review secara efisien.

Pemborosan dalam Proses Pengiriman: Proses pengiriman aplikasi yang rumit dan memakan waktu dapat menghambat kemampuan perusahaan untuk merespons kebutuhan pasar dengan cepat. Pemborosan ini dapat terjadi jika proses pengiriman tidak diotomatisasi atau terlalu kompleks. Mengadopsi pendekatan “Developer Operation”, di mana pengembangan dan operasional dikombinasikan, serta menggunakan alat dan praktik otomatisasi dapat membantu mengurangi pemborosan dalam proses pengiriman.

Pemborosan dalam Proses Dokumentasi: Dokumentasi yang tidak memadai atau terlalu rumit dapat menyebabkan kesulitan dalam memahami dan mengelola aplikasi. Pemborosan ini terjadi jika dokumentasi tidak diperbarui secara teratur atau tidak disusun dengan baik. Menggunakan alat manajemen pengetahuan yang baik, menyediakan dokumentasi yang jelas dan terstruktur, serta melibatkan tim pengembang dalam proses dokumentasi dapat membantu mengurangi pemborosan dalam proses ini.

Dengan mengurangi pemborosan ini, pengembang aplikasi dapat meningkatkan efisiensi, kualitas, dan kepuasan pengguna. Pendekatan Lean dalam pengembangan aplikasi mendorong iterasi cepat, pengujian berkelanjutan, kolaborasi tim yang baik, dan fokus pada nilai yang dihasilkan bagi pengguna. Dengan menerapkan prinsip-prinsip Lean, perusahaan dapat mempercepat pengembangan aplikasi, mengurangi biaya, dan mencapai keunggulan kompetitif di pasar yang kompetitif.

Kami melakukan revisi yang konsisten dalam mengembangkan aplikasi ini. Laporan yang dapat mengetahui pemborosan proses menurut konsep Lean dan kami pakai menjadi bahan analisa adalah Sprint Retrospective. Berikut adalah Tabel Sprint Retrospective yang telah kami berikan tanda kepada bagian yang memiliki hambatan-hambatan.

| 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 proyek. | 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 proyek sehingga perlu waktu lebih terhadap ke 2 proyek 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 proyek sehingga perlu waktu lebih terhadap ke 2 proyek 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 scrum meet masih kurang karena terjadi bentrok dengan waktu anggota lain nya. | menjadwalkan dengan baik jadwal dari awal supaya anggota bisa mengosong kan jadwal di hari h |
| durasi daily scrum meet sudah singkat dan padat | - | - |
| - | - | - |

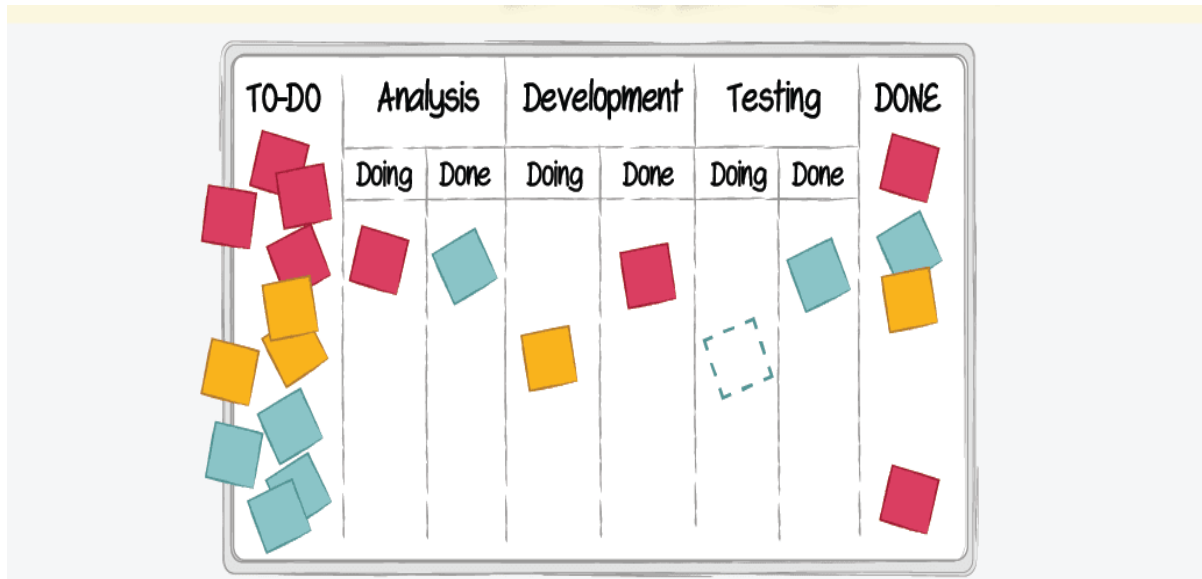
| Sprint Retrospective 8 | | |
|---|--|---|
| Apa yang sudah berjalan baik ? | Apa yang tidak berjalan dengan baik atau tidak sesuai dengan rencana | Apa yang bisa kita lakukan untuk meningkatkan kinerja kerja kita |
| Anggota tim dapat bekerja sama dengan baik | Jumlah task yang harus di buat saat sprint 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. | - | - |

| Sprint | 7 Pemborosan Lean | | | | | | |
|--------------|-------------------|---------|---------|----------------|--------|----------------|-------------|
| | Inventory | Waiting | Defects | OverProduction | Motion | Transportation | OverProcess |
| 1 | Y | Y | - | - | - | - | Y |
| 2 | Y | Y | - | - | - | - | Y |
| 3 | - | Y | Y | - | - | - | Y |
| 4 | Y | - | Y | - | - | - | Y |
| 5 | Y | - | Y | - | - | - | Y |
| 6 | - | Y | Y | - | - | - | Y |
| 7 | - | Y | - | - | - | - | - |
| 8 | Y | - | - | - | - | - | - |
| Total | 5 | 5 | 4 | 0 | 0 | 0 | 6 |

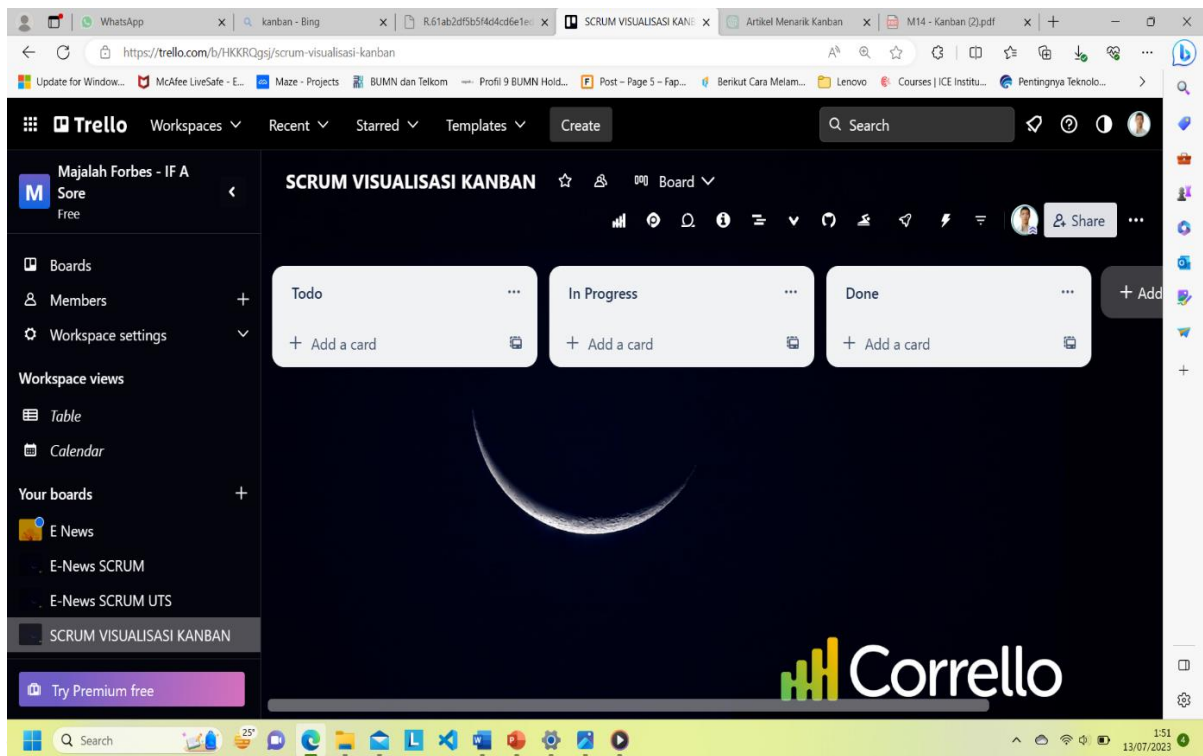
Kesimpulannya, selama pengerjaan proyek terdapat pemborosan Lean. Namun pemborosan-pemborosan tersebut tidak sampai membahayakan keberhasilan proyek. Kami dapat menemukan solusi atas permasalahan yang timbul selama sprint berlangsung. Semua pemborosan hanya mendapatkan prioritas kuning atau sedang dan dapat segera diatasi.



15. PENERAPAN VISUALISASI KANBAN

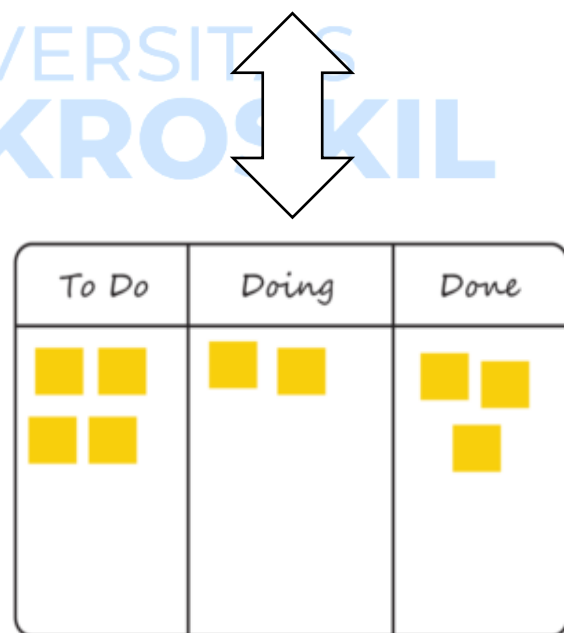


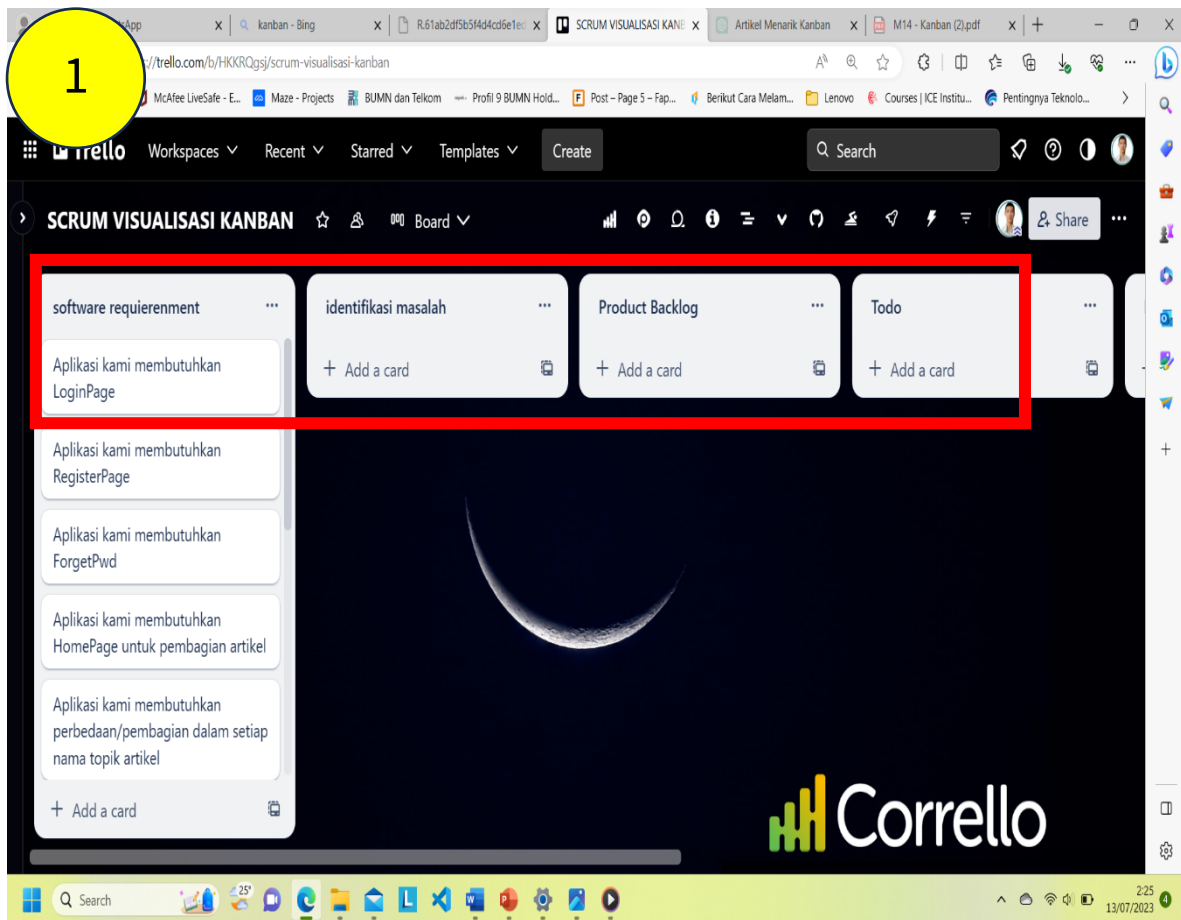
Visualisasi adalah konsep dasar dalam Kanban. Dalam dunia yang penuh dengan informasi dan tugas yang kompleks, visualisasi memberikan cara yang lebih intuitif untuk memahami aliran kerja dan memastikan tidak ada yang terlewatkan. Dengan visualisasi Kanban, Anda dapat melihat gambaran keseluruhan aliran kerja Anda dalam satu pandangan, serta melacak status dan perkembangan setiap tugas dengan mudah. Dibandingkan dengan daftar tugas tradisional atau spreadsheet yang kaku, visualisasi Kanban memberikan kejelasan dan kefokuskan yang sangat dibutuhkan.



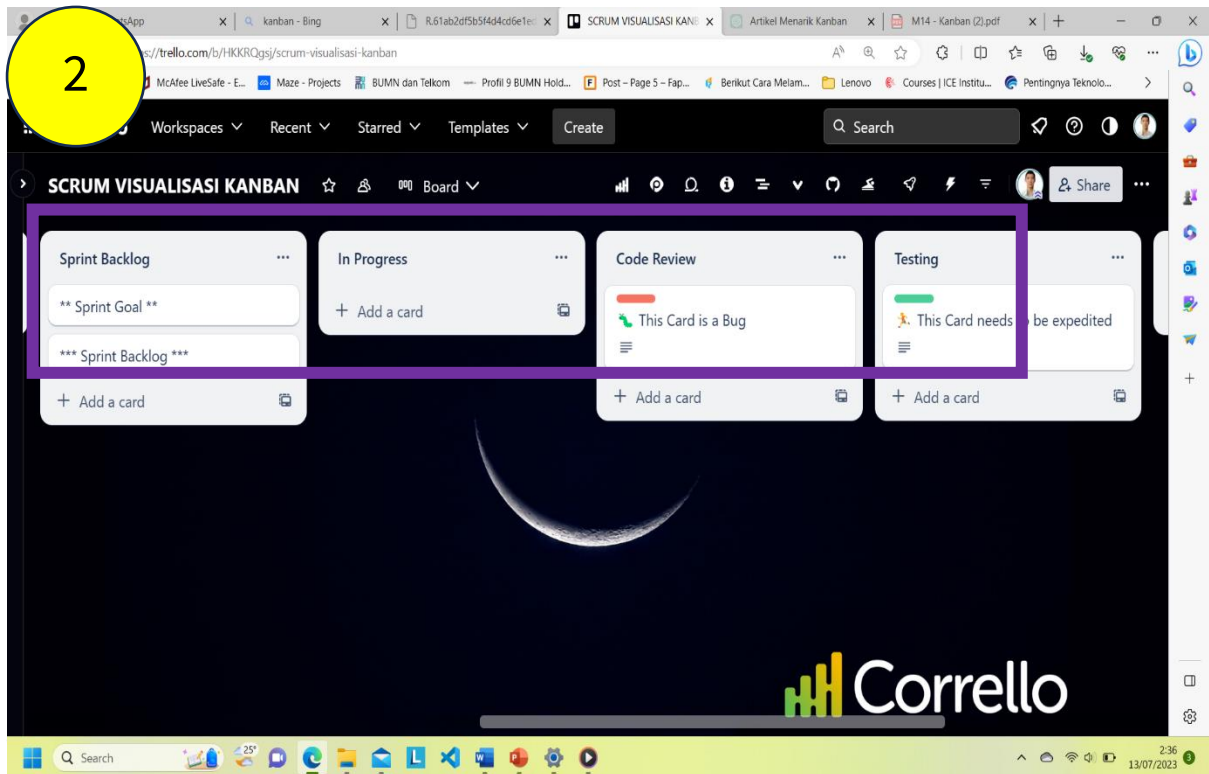
Proyek E-News bisa divisualisasikan ke dalam papan kanban. Pada awalnya, hanya terdapat tiga buah kolom yaitu Todo, In Progress, dan Done. Papan Kanban berkonsentrasi kepada aliran proses proyek..

Todo adalah tempat untuk menuliskan apa yang ingin kita kerjakan, In Progress merupakan area untuk memantau pengerjaan proyek, dan Done untuk menandakan pekerjaan yang sudah selesai.

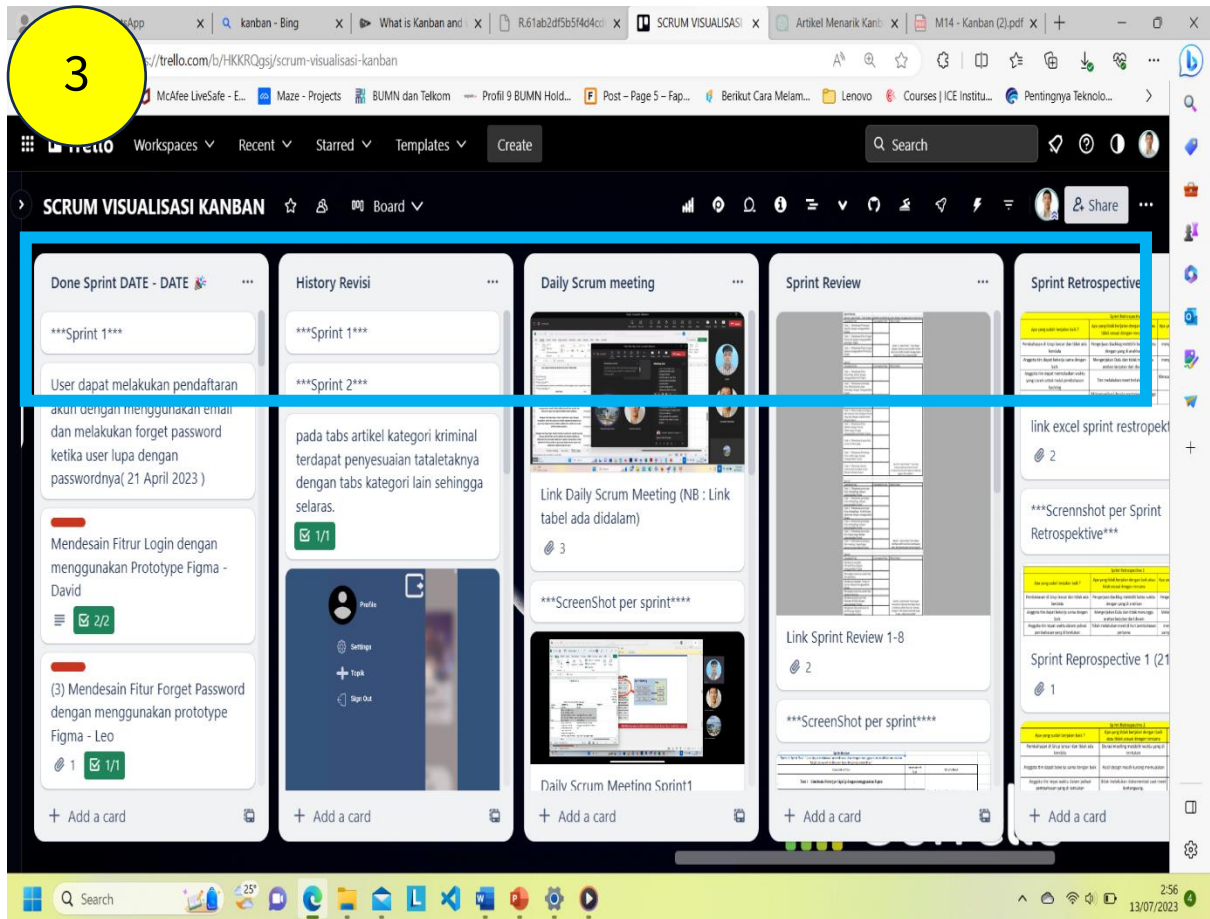




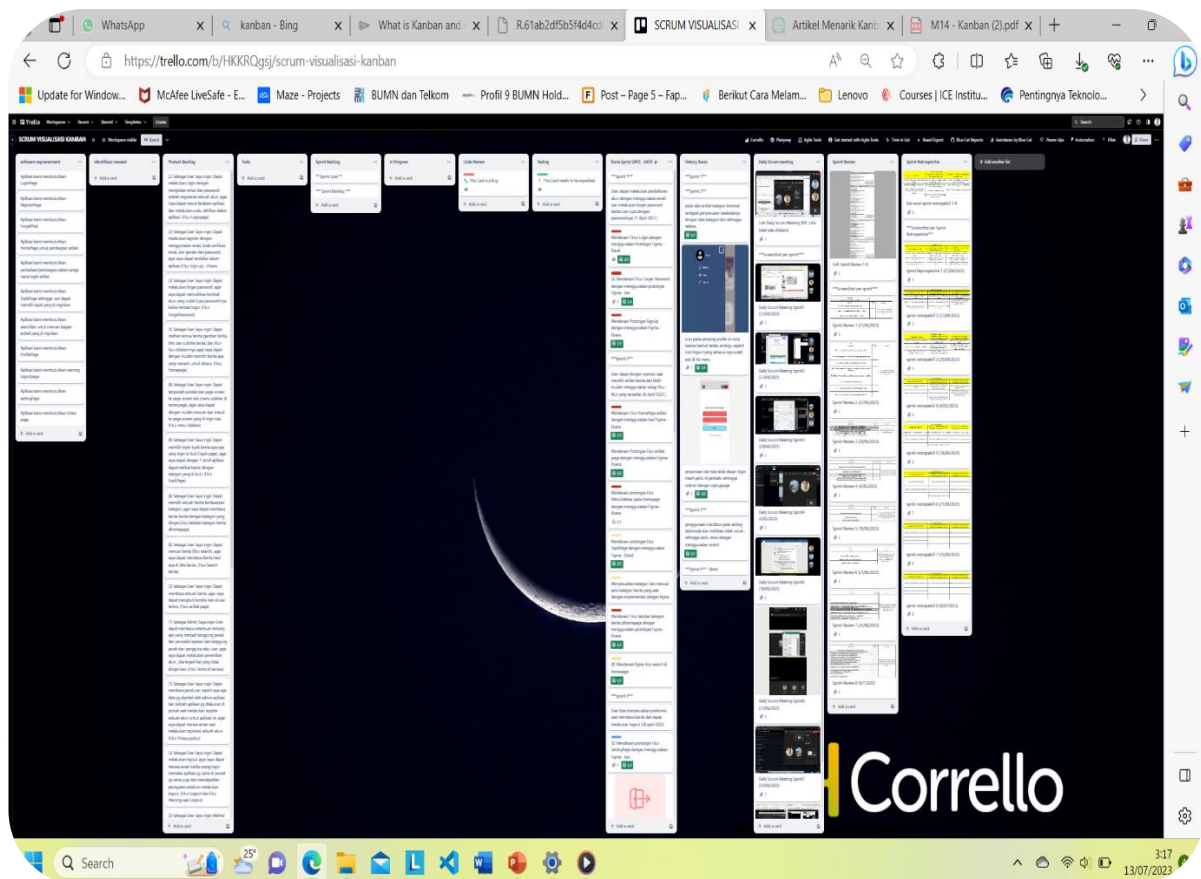
Kemudian kami melihat bahwa kolom Todo memiliki beberapa parameter persyaratan lain untuk dipecah seperti Software Requirement, Identifikasi Masalah, dan Product Backlog. Akhirnya bagian Todo terikat dengan ketiga kolom tersebut.



Demikian juga dengan *part* Doing, memiliki keterkaitan dengan persyaratan tertentu yang berperan besar dalam proyek, yaitu Sprint Backlog, Code Review, dan Testing. Semua kolom tersebut membentuk suatu unit aliran kerja atau *work flow* yang harus dipatuhi semua anggota tim.



Tahap terakhir adalah manifestasi kolom Done. Kolom Done dapat dipecah menjadi 5 kolom yaitu Done Sprint DATE, History Revisi, Daily SCRUM Meeting, Sprint Review, dan Sprint Retrospective. Tim pengembang boleh melakukan revisi setelah selesai sprint sehingga kita dapat meningkatkan efisiensi alur proses proyek.

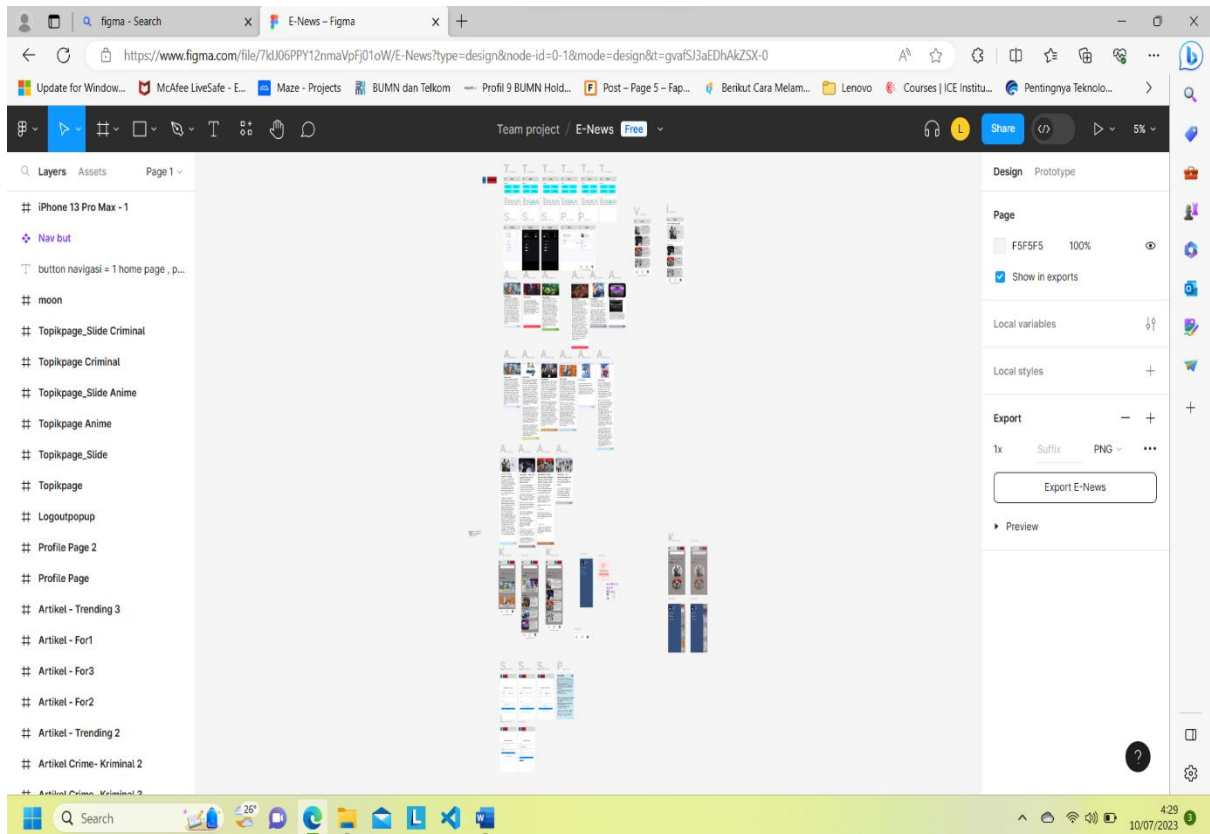


Kesimpulannya adalah proyek E-News, meskipun dibuat menggunakan pendekatan SCRUM tetapi juga bisa divisualisasikan menurut pendekatan Kanban.

16. 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>

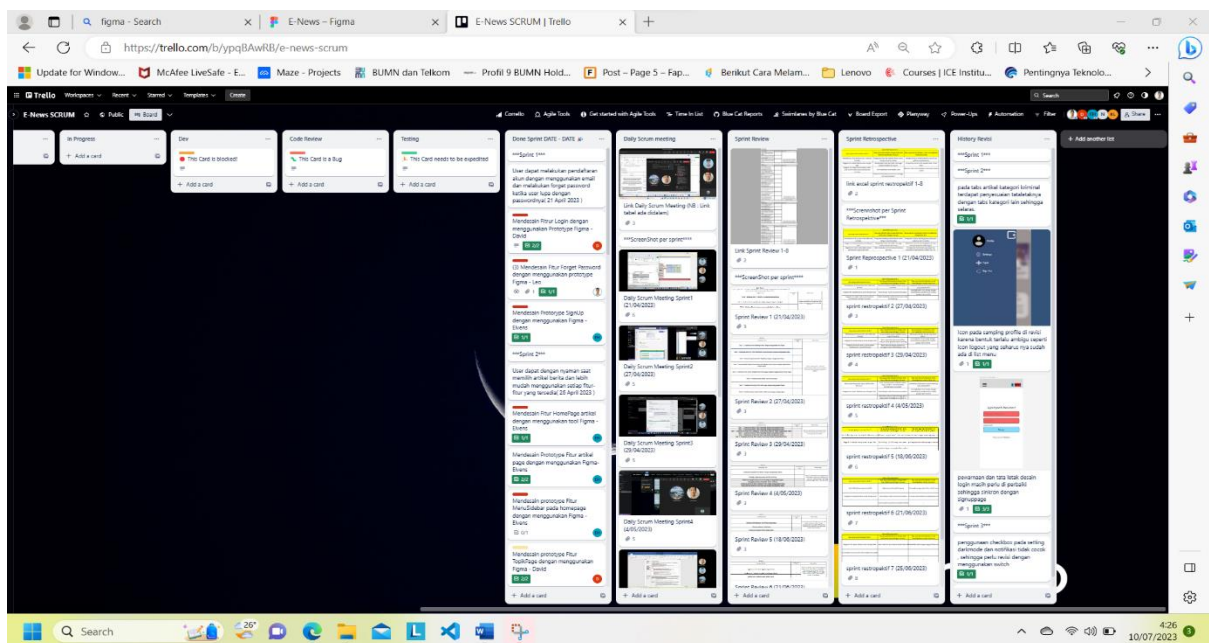
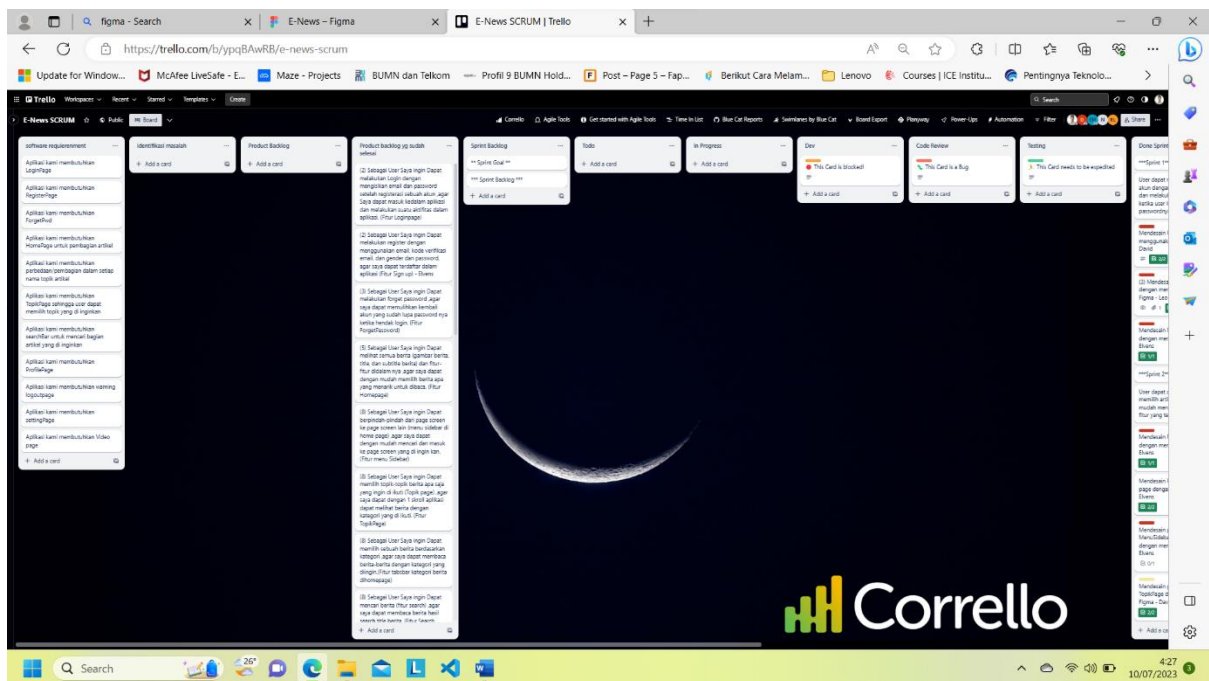


17. TRELLO

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

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

Gambar 1 dan 2 papan Trello



18. GITHUB

LINK GITHUB perancangan aplikasi E-New :

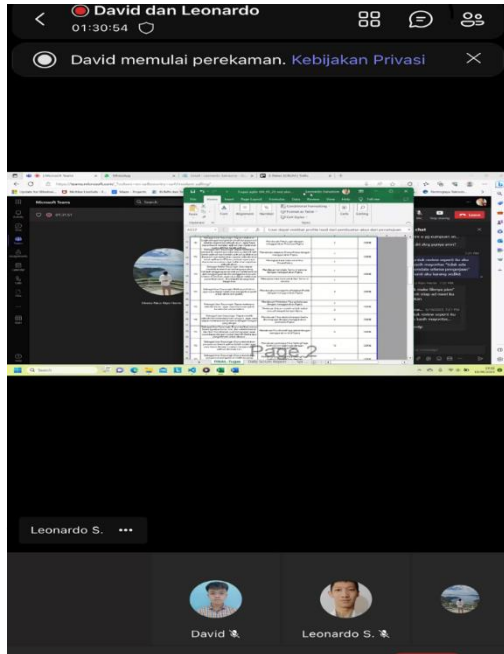
<https://github.com/211111237/Majalah-Forbes---IF-A-Sore.git>

note :

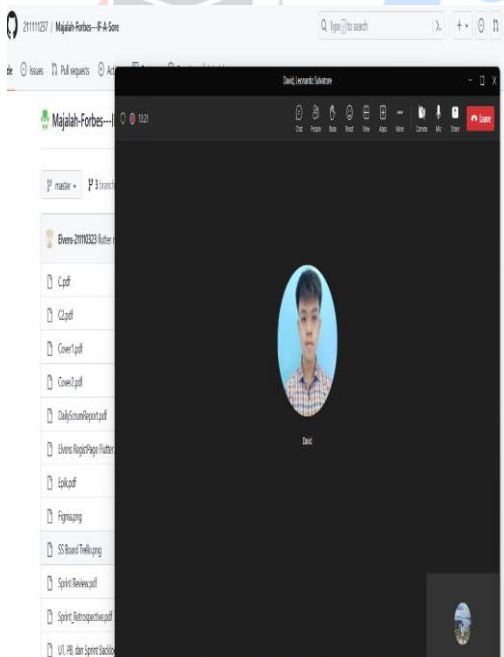
- tampilan aplikasi terdapat di Folder github : [Hasil Tampilan Rancangan Aplikasi](#)
- Code Flutter Aplikasi terdapat di Folder github : [Final Code Flutter News](#)



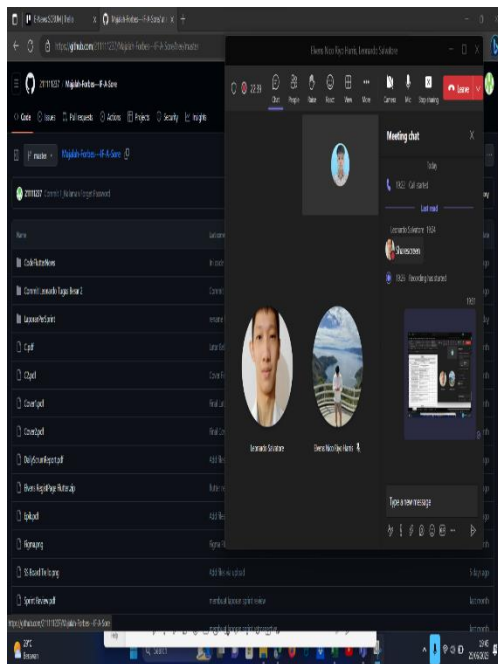
19. DOKUMENTASI



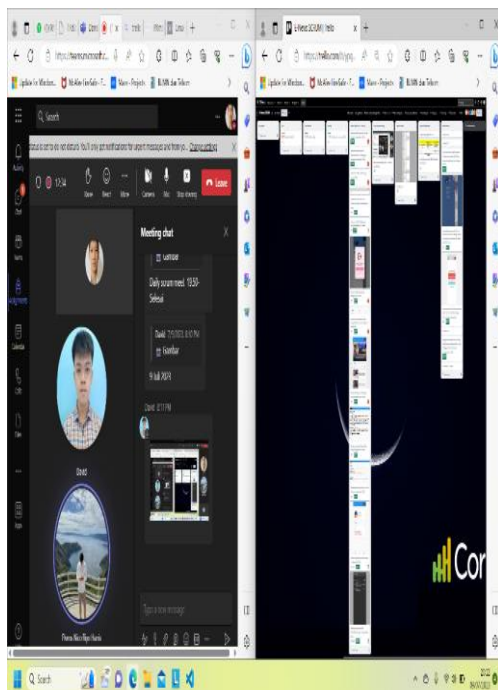
| Sprint 5 | |
|-----------------|---|
| Tanggal Meeting | : 18 Juni 2023 |
| Waktu Meeting | : 17:25 – End |
| Link Meeting | : Call with Elvens and 1 other-20230618_182623-Meeting Recording.mp4 (sharepoint.com) |



| Sprint 6 | |
|-----------------|---|
| Tanggal Meeting | : 21 Juni 2023 |
| Waktu Meeting | : 22:26 – End |
| Link Meeting | : Call with Elvens and 1 other-20230621_221159-Meeting Recording.mp4 (sharepoint.com) |



| Sprint 7 | |
|-----------------|---|
| Tanggal Meeting | : 25 Juni 2023 |
| Waktu Meeting | : 19:26 – End |
| Link Meeting | : Call with Elvens and 1 other-20230625_192619-Meeting Recording.mp4 (sharepoint.com) |



| Sprint 8 | |
|-----------------|---|
| Tanggal Meeting | : 9 Juli 2023 |
| Waktu Meeting | : 19:45 – End |
| Link Meeting | : Call with Elvens and 1 other-20230709_200040-Meeting Recording.mp4 (sharepoint.com) |

Link Video Demo Aplikasi: [vlog intro 2.mp4 \(sharepoint.com\)](#)