**Aplikasi STRONG FIT**

***D***

***I***

***S***

***U***

***S***

***U***

***N***

**OLEH:**

**Bintang Mas Cahya Sinaga(211111763)**

**Adrianus Bonardo Silalahi(211112269)**

**Willy Pieter Julius Situmorang(211111779)**

**Link Trello:**   
**https://trello.com/invite/b/S3lEDMFO/ATTI8484414c15531b2b58444ae2f6c4a8e72DDE9C0A/tugas-2-agile**

**Link Github:**

**https://github.com/Adrian-Silalahi/agile-uts-team1.git**

**First Daily Scrum Meeting**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Name** | **Problems of yesterday (Day 0)** | **Effort days of yesterday (Day 0)** | **Planned for Today (Day 1)** |
| Bintang Sinaga | - | - | Membuat halaman cover dan Membuat Sprint planning - 1 |
| Adrianus Silalahi | - | - | Slicing design Member Page menggunakan flutter |
| Willy Situmorang | - | - | Memasukkan identification client ke dalam board trello |

**Second Daily Scrum Meeting**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Name** | **Problems of yesterday (Day 2)** | **Effort days of yesterday (Day 2)** | **Planned for Today (Day 3)** |
| Bintang Sinaga | - | Membuat Sprint planning - 1 | Membuat Sprint Review 1 dan Sprint Retrospective 1 |
| Adrianus Silalahi | - | Slicing design Member Page menggunakan flutter | Slicing design Cart Page menggunakan flutter |
| Willy Situmorang | - | Memasukkan identification client ke dalam board trello | Membuat Sprint 2 dan menambahkan nya ke Trello |

**Third Daily Scrum Meeting**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Name** | **Problems of yesterday (Day 2)** | **Effort days of yesterday (Day 2)** | **Planned for Today (Day 3)** |
| Bintang Sinaga | - | Membuat Sprint Review 1 dan Sprint Retrospective 1 | Membuat Sprint Planning - 2 |
| Adrianus Silalahi | - | Membuat table Product backlog | Membuat ui register,login, dan home page |
| Willy Situmorang | - | Membuat Sprint 2 dan menambahkan nya ke Trello | Membuat UI Ticket Page |

**Fourth Daily Scrum Meeting**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Name** | **Problems of yesterday (Day 3)** | **Effort days of yesterday (Day 3)** | **Planned for Today (Day 4)** |
| Bintang Sinaga | - | Membuat Sprint Planning - 2 | Membuat Sprint Review 2 dan Sprint Retrospective 2 |
| Adrianus Silalahi | - | Membuat ui register,login, dan home page | Membuat ui jadwal dan peta page |
| Willy Situmorang | - | Membuat UI Ticket Page | Membuat UI Bantuan dan status page |

Product Backlog

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **As a …** | **I Want To …** | **So That ...** | **Priority** | **Estimation** |
| 001 | Body Builder | Dapat membeli paket member GYM | Saya tidak perlu lagi melakukan pembayaran setiap hari ketika pergi ke gym | High | 4 |
| 002 | Body Builder | Saya dapat Mengatur profile pribadi saya | Admin GYM dapat mengetahui profil orang yang melakukan segala transaksi di dalam aplikasi | High | 3 |
| 003 | User | Mengetahui fitur yang ada di dalam apikasi | Saya tidak bingung saat memakai aplikasi | High | 4 |
| 004 | Body Builder | Dapat membeli suplemen | Saya tidak khawatir tentang originalitas dan kualitas suplemen | Low | 3 |
| 005 | Pasengger | Dapat melakukan chat dengan petugas kereta api | Saya dapat meminta bantuan kepada petugas dengan efisien | Low | 8 |
| 006 | User | Dapat melakukan registrasi | Saya dapat login ke dalam aplikasi | High | 16 |
| 007 | User | Dapat melakukan Login | Agar saya mendapatkanakses ke fitur-fitur dengan data yang terkait dengan akun saya. | High | 16 |
| 008 | User | Dapat memilih system pembayaran | Agar dapat memudahkan saya dalam melakukan pembayaran secara online | Medium | 15 |

Sprint Backlog

SPRINT 1

Goals: sebagai Passenger saya ingin dapat membeli tiket,melihat status tiket,melihat jadwal keberangkatan dan melacak perjalanan secara online

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| US.ID | User Story | Tasks | Owner/Assigne | Estimated Efforts(hrs) | Status |
| 001 | Sebagai Body builder saya dapat membeli paket member GYM | Slicing design Member Page menggunakan flutter | Adrianus Silalahi | 4 | Done |
| 002 | Sebagai Body Builder saya dapat Membeli Suplemen | Slicing design Cart Page menggunakan flutter | Adrianus Silalahi | 3 | Progress |
| 003 | Sebagai Passenger saya ingin dapat melacak perjalanan | Membuat UI untuk MapPage | Willy situmorang | 3 | Done |
| Membuat Front-End Code untuk Map Page | Adrianus Silalahi | 5 | Done |
| Membuat Back-End Code untuk Map Page | Bintang sinaga | 5 | Done |
| Code Review | 2 | Done |
| 004 | Sebagai Passenger saya ingin dapat mendapatkan informasi real-time tentang status perubahan jadwal, keterlambatan, perubahan jalur, dan kondisi perjalanan lainnya | Membuat Back-End Code untuk Ticket Status page | Willy situmorang | 3 | Done |
| Membuat Front-End Code untuk Ticket Status page | Adrianus Silalahi | 5 | Done |
| Membuat UI untuk Ticket Status page | Bintang sinaga | 5 | Done |
| Code Review | 2 | Done |

SPRINT REVIEW 1

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| US.ID | Fitur | Deskripsi | Status | Tindakan Selanjutnya |
| 001 | Order Ticket | Pengguna dapat membeli tiket berdasarkan jadwal keberangkatan | Pengguna menginginkan fitur pilih jenis pembayaran saat membeli tiket | membuat fitur pilih pembayaran |
| 002 | Jadwal keberangkatan | Pengguna dapat melihat jadwal keberangkatan di seluruh stasiun | Pengguna menginginkan fitur akun seperti login dan registrasi agar pengguna dapat melihat jadwal di stasiun yang sering di gunakan | Membuat fitur login dan register |
| 003 | Map | Pengguna dapat melacak perjalanan | Selesai | - |
| 004 | Notifikasi status | Pengguna dapat menerima notifikasi mengenai perubahan jadwal, keterlambatan, perubahan jalur, dan kondisi perjalanan lainnya | Pengguna menginginkan adanya fitur chat sebagai komunikasi untuk menanyakan detail perubahan jadwal dan lainnya pada pihak kereta | Membuat fitur chat/Custommer Service |

SPRINT RETROSPECTIVE 1

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Positif | Negatif | Pelajaran yang Dipelajari |
| Tim pengembang mencapai target sprint dalam waktu yang dijadwalkan | Kualitas kode yang dihasilkan tidak memenuhi standar | Menetapkan standar kode yang lebih ketat dan lebih banyak mengadakan review kode |
| Kolaborasi yang baik antara tim pengembang dan tim pengguna | Beberapa masalah komunikasi terjadi dalam tim pengembang | Meningkatkan komunikasi dan memastikan bahwa semua orang memahami peran dan tanggung jawab mereka dengan jelas |
| Setiap cerita pengguna telah diuji dengan baik sebelum diserahkan kepada pengguna | Beberapa masalah fungsional ditemukan setelah diserahkan kepada pengguna | Menetapkan proses pengujian yang lebih ketat dan mempertimbangkan pelatihan pengguna yang lebih baik |

SPRINT 2

Goals: Sebagai Passenger saya ingin dapat melakukan live chat,Register akun,login akun dan pemilihan metode pembayaran.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| US.ID | User Story | Tasks | Owner/Assigne | Estimated Efforts(hrs) | Status |
| 005 | Sebagai Passenger saya ingin dapat melakukan live chat dengan petugas kereta api sehingga saya dapat meminta bantuan kepada petugas | Membuat Back-End Code untuk Live Chat | Willy situmorang | 3 | Done |
| Membuat Front-End Code untuk Live Chat | Adrianus Silalahi | 5 | Done |
| Membuat UI untuk Live Chat | Bintang sinaga | 5 | Done |
| Code Review | 2 | Done |
| 006 | Sebagai user saya ingin dapat melakukan register sehingga saya dapat melakukan login di aplikasi | Membuat Back-End Code untuk Register Page | Willy situmorang | 3 | Done |
| Membuat Front-End Code untuk Register page | Adrianus Silalahi | 5 | Done |
| Membuat UI untuk Register page | Bintang sinaga | 5 | Done |
| Code Review | 2 | Done |
| 007 | Sebagai User saya ingin dapat login sehingga saya dapat mengakses fitur fitur dengan data yang terkait dengan akun saya | Membuat Back-End Code untuk Login page | Willy situmorang | 3 | Done |
| Membuat Front-End Code untuk Login page | Adrianus Silalahi | 5 | Done |
| Membuat UI untuk Login page | Bintang sinaga | 5 | Done |
| Code Review | 2 | Done |
| 008 | Sebagai user saya ingin dapat memilih sistem pembayaran sehingga saya dapat melakukan pembayaran dengan online | Membuat Back-End Code untuk Check Out Pager | Willy situmorang | 3 | Done |
| Membuat Front-End Code untuk Check Out page | Adrianus Silalahi | 5 | Done |
| Membuat UI untuk Check Out page | Bintang sinaga | 5 | Done |
| Code Review | 2 | Done |

SPRINT REVIEW 2

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| US.ID | Fitur | Deskripsi | Status | Tindakan Selanjutnya |
| 005 | Chat | Pengguna dapat menggunakan fitur chat untuk dapat berkomunikasi dengan customer service | Selesai | - |
| 006 | Register | Pengguna dapat mendaftar akun | Selesai | - |
| 007 | Login | Pengguna dapat login akun untuk mengakses fitur pribadi | Selesai | - |
| 008 | Payment | Pengguna dapat memilih metode pembayaran | Selesai | - |

SPRINT RETROSPECTIVE 2

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Positif | Negatif | Pelajaran yang Dipelajari |
| Tim dapat menyelesaikan semua pekerjaan pada sprint ini dengan cepat.Komunikasi antar tim lebih baik | Beberapa tugas mengalami keterlambatan akibat perubahan kebutuhan dari klien.Terjadi sedikit kesalahpahaman dalam hal prioritas tugas | Meningkatkan pemahaman tim terhadap kebutuhan klien sebelum memulai sprint berikutnya. Meningkatkan koordinasi antar tim untuk meminimalkan keterlambatan dalam pengembangan |
| Kualitas produk yang dihasilkan dalam sprint ini lebih baik dibandingkan sprint sebelumnya.Ada beberapa fitur baru yang disukai oleh pengguna | Terdapat beberapa bug yang ditemukan setelah produk diterbitkan ke production. Beberapa fitur yang diminta oleh pengguna belum dapat diimplementasikan dalam sprint ini | Meningkatkan pengujian produk sebelum diterbitkan ke production. Melakukan evaluasi yang lebih baik terhadap fitur yang diminta pengguna sebelum dimasukkan ke dalam backlog sprint berikutnya |
| Kolaborasi tim lebih baik dibandingkan sprint sebelumnya.Tim dapat memecahkan masalah dengan lebih efektif | Beberapa anggota tim merasa kurang terlibat dalam pengambilan keputusan penting.Terdapat sedikit ketegangan antara beberapa anggota tim | Meningkatkan partisipasi anggota tim dalam proses pengambilan keputusan. Meningkatkan komunikasi antar anggota tim untuk meminimalkan ketegangan |

SCREENSHOT TRELLO