Berikut adalah daftar dari fitur-fitur yang akan dibangun sesuai dengan prioritas nya :

Tabel 1. 1 List Product Backlog

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ID Product Backlog | Product Backlog Item | Priority |
| PB01 | Melakukan analisis proses bisnis untuk kebutuhan sistem | 1 |
| PB02 | Membuat halaman fitur login customer | 1 |
| PB03 | Membuat halaman fitur registrasi customer | 1 |
| PB04 | Membuat fitur profilling customer (Beta) | 1 |
| PB05 | Membuat halaman artikel atau blogging | 1 |
| PB06 | Membuat halaman landing page Deera NFT | 1 |
| PB07 | Membuat halaman contact | 1 |
| PB08 | Membuat navbar yang dapat link untuk masuk dalam channel discord IDNFT | 1 |
| PB09 | Melakukan User Acceptance Testing (UAT) TAHAP 1 | 1 |
| PB10 | RILIS SISTEM TAHAP 1 | 1 |
| PB09 | Melakukan rancangan sistem | 2 |
| PB10 | Membuat dokumen perancangan sistem | 2 |
| PB11 | Membuat halaman fitur login admin | 2 |
| PB12 | Membuat halaman kelola admin | 2 |
| PB13 | Membuat halaman kelola artikel | 2 |
| PB14 | Membuat halaman kelola discord channel | 2 |
| PB15 | Membuat halaman kelola landing page Deera NFT | 2 |
| PB16 | Membuat halaman kelola contact | 2 |
| PB17 | Membuat halaman kelola shop & merch | 2 |
| PB18 | Melakukan User Acceptance Testing (UAT) TAHAP 2 | 2 |
| PB19 | RILIS SISTEM TAHAP 2 | 2 |
| PB20 | Membuat fitur mailing list | 3 |
| PB21 | Membuat halaman fitur Shop & Merch untuk customer | 3 |
| PB22 | Membuat halaman profilling customer (FIX) | 3 |
| PB23 | Melakukan User Acceptance Testing (UAT) FINAL | 3 |
| PB24 | Pembuatan dokumen user manual | 3 |
| PB25 | Pelatihan sistem kepada pengguna | 3 |
| PB25 | RILIS SISTEM FINAL | 3 |

Bab III Analisa dan Perancangan

Gambaran Umum Organisasi

"cerita mengenai organisasi tersebut dan kenapa layak untuk dijadikan obyek kerja praktik (jangan cerita masalahnya dulu)"

Komposisi Tim Scrum

PO: Pembimbing Lapangan

SM: Pembimbing Akademik

Dev: Anggota KP

Proses Bisnis Organisasi

Wawancara dan Observasi

"jelasin teknik wawancara dan observasinya, kapan dilaksanakan, dengan siapa ngobrolnya, apa aja yang dibicarakan, dsb."

Penangkapan Proses Bisnis

"jelasin proses bisnis dan berupa narasi ataupun poin-poin dan ditutup dengan pemodelan menggunakan flow map diagram"

Identifikasi Masalah (Pain Points)

"jelasin problem2 yang terjadi adanya di proses bisnis yang mana aja. Kenapa terjadi seperti itu dan apa akibatnya."

Kick Off Project

Penentuan Product Goal

"product goal adalah SATU BUAH/SEBUAH tujuan dari dibangunnya produk yang diinginkan. Hubungkan dengan masalah2 yang ada"

Penentuan Product Backlog

"jabarkan backlog2 yang dibutuhkan untuk mewujudkan product goal di atas"

Penentuan Definition of Done

"tentukan kriteria-kriteria kualitas apa saja yang dibutuhkan untuk mendefinisikan produk ini selesai"

sumber bacaan: https://www.scrum.org/resources/blog/done-understanding-definition-done

Sprint I

Sprint Planning

Penentuan Sprint Goal

Penentuan Sprint Planning

Penentuan Definition of Done

Daily Scrum

Day-1

Day-2

Day-3

...

...

...

Day-N

Sprint Review

Product Showcase

Feedbacks and Suggestions

Penentuan Product Backlog Baru

Sprint Retrospective

Evaluasi Tim

Evaluasi Proses

Evaluasi Tools

Sprint II

Sprint Planning

Penentuan Sprint Goal

Penentuan Sprint Planning

Penentuan Definition of Done

Daily Scrum

Day-1

Day-2

Day-3

...

...

...

Day-N

Sprint Review

Product Showcase

Feedbacks and Suggestions

Penentuan Product Backlog Baru

Sprint Retrospective

Evaluasi Tim

Evaluasi Proses

Evaluasi Tools

...

...

...

Sprint N

User Acceptance Test

Pelatihan

Go-Livehshshbjabhst ensnmajshtu ag dnvsysda jsfnhdihssggtvvbsndhdvsh cm mhsn sbga anvga nbnhs jajsabvhdstadnegvsb vsgfadabdhjdbhyv vsdgavduyevehdjkbsvgvsvdkbvgsvhsvydvshbahaysv nbubsgcfcm lj

Bhsgydvisvagdkjn

Bjjbasjhavsgtvhavsha

Vahagstc jzbbusvdemhfyvsm

Bhsvhsbcsvydvshvdsbjashvgdt vh

Bdjsdghfye mgan ajhify n fa

Vhastafdhev jevvk

Vhvhsdhhsvdshdvstxavyfhvc s

Hsvhsyvjadfyevjb

Hvhsvagcvhatdeh ejjbakbc