

# **LAPORAN**

## **UAS - Pengembangan Perangkat Lunak Tangkas**



UAS Pengembangan Perangkat Lunak Tangkas  
Disusun Oleh :

1. Aldi Syahputra – 211110952
2. Filbert – 211112233
3. Muhammad Syahputra – 211110636

**UNIVERSITAS MIKROSKIL**  
**MEDAN**  
**2023**

# BAB 1

## Judul Perancangan

Perancangan Aplikasi Mental Boost Untuk meningkatkan kesehatan mental dan kebahagiaan

## Latar Belakang

Latar belakang pemilihan topik aplikasi kesehatan mental adalah karena kesehatan mental yang baik menjadi semakin penting dan penting untuk diprioritaskan dalam kehidupan modern saat ini. Masalah kesehatan mental seperti stres, kecemasan, depresi, dan masalah lainnya telah menjadi masalah yang semakin serius bagi banyak orang, terutama dalam era pandemi global yang sedang kita alami.

Banyak orang mungkin tidak memiliki akses atau sumber daya untuk mencari bantuan kesehatan mental, seperti jasa konseling atau dukungan medis profesional. Oleh karena itu, sebuah aplikasi yang memberikan akses mudah ke informasi dan dukungan yang dibutuhkan dapat menjadi solusi yang sangat berguna bagi banyak orang.

Aplikasi kesehatan mental juga dapat membantu orang untuk lebih memahami kondisi kesehatan mental mereka dan memberikan informasi yang berguna tentang cara-cara untuk menjaga kesehatan mental mereka sendiri. Dengan fitur-fitur seperti jadwal dokter dan tips, aplikasi dapat membantu orang untuk mengatur perawatan dan rutinitas harian mereka dengan lebih baik, sehingga mereka dapat merasa lebih baik secara fisik dan mental.

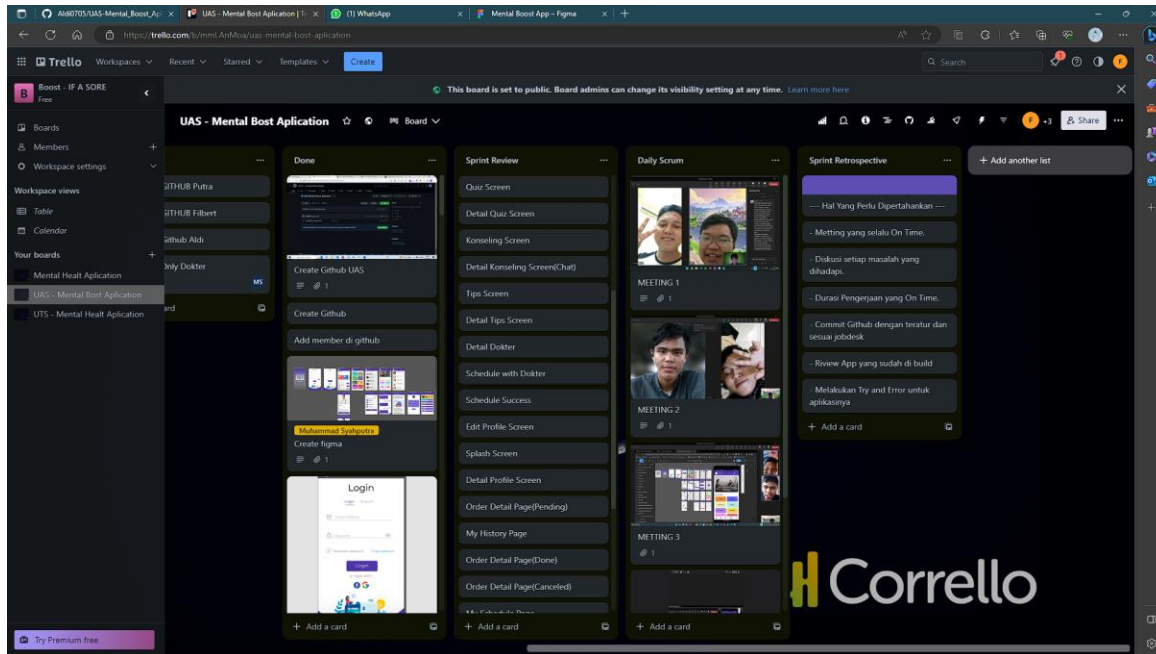
Dalam hal ini, aplikasi kesehatan mental yang mencakup fitur bimbingan konseling, jadwal dokter, dan tips dapat menjadi solusi yang sangat bermanfaat bagi banyak orang yang membutuhkan dukungan dan informasi tentang kesehatan mental mereka.

## 1. Nilai & Praktik Extreme Programming

- Nilai-Nilai XP

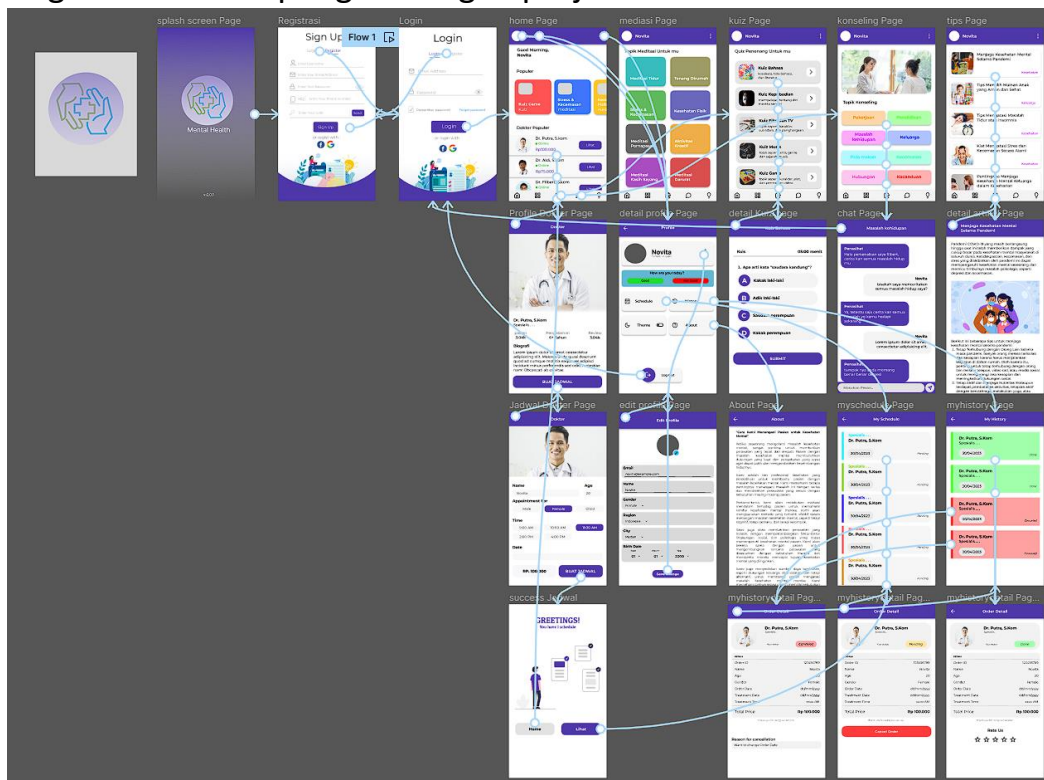
1. Communication: Team kami melakukan komunikasi untuk mengembangkan project melalui chat grup via whatsapp dan meeting
2. Simplicity: Team kami mencari solusi yang paling sederhana dan yang mudah digunakan agar user tidak mengalami kesulitan atau kendala saat menggunakan product kami
3. Feedback: Team kami melakukan testing yaitu sebagai percobaan aplikasi serta mengumpulkan feedback dari anggota team apakah ada yang kurang dari product sebelum product dinyatakan selesai
4. Respect: Team kami selalu berdiskusi jika akan melakukan perubahan apakah perubahan dapat merusak atau mengganggu kerja sistem yang lain, sehingga kami tidak memperlambat kerja satu sama lain
5. Courage: Team kami juga menerapkan ide ide baru seperti menambahkan halaman baru atau fitur baru, jika terdapat kesalahan atau ketidakcocokan maka kami akan berdiskusi apakah harus menghapus halaman tersebut atau memperbaikinya agar dapat digunakan

- Praktik Extreme Programming



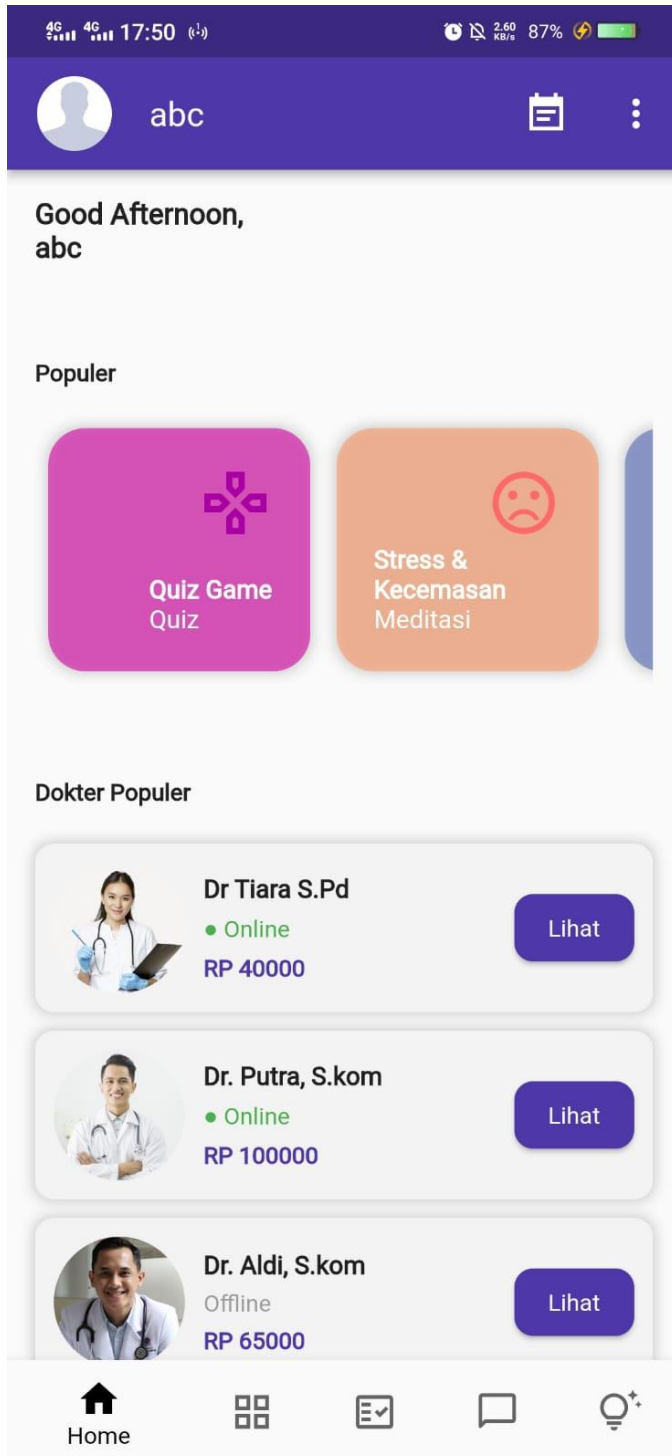
- Planning Game

Disini terdapat table scrum meeting yang artinya kami melakukan diskusi antara team dengan pelanggan, apa saja yang perlu dilakukan dan di tingkatkan dalam pengembangan project



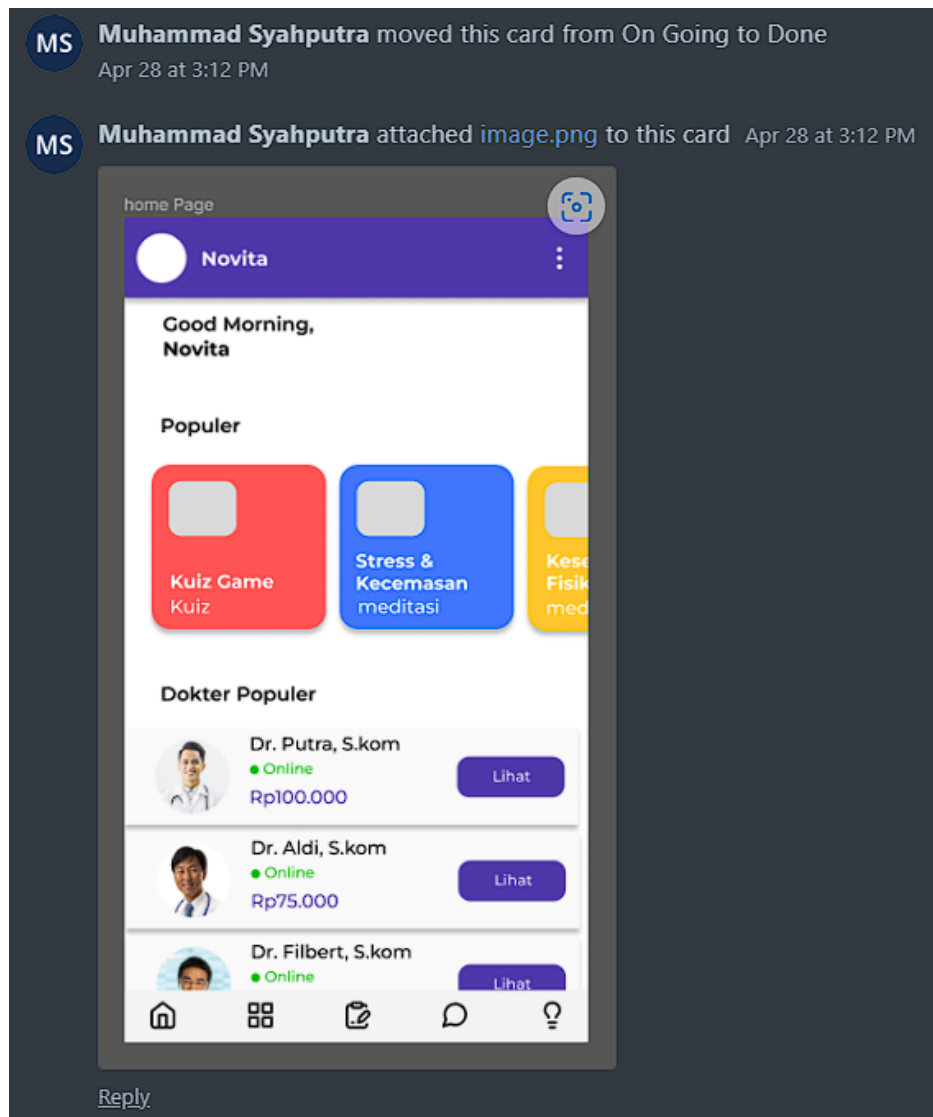
- Metaphor

Team kami juga melakukan prototype yaitu menghubungkan design yang sudah kami buat sehingga icon-icon yang sebelumnya tidak berfungsi sekarang memiliki fungsi masing-masing



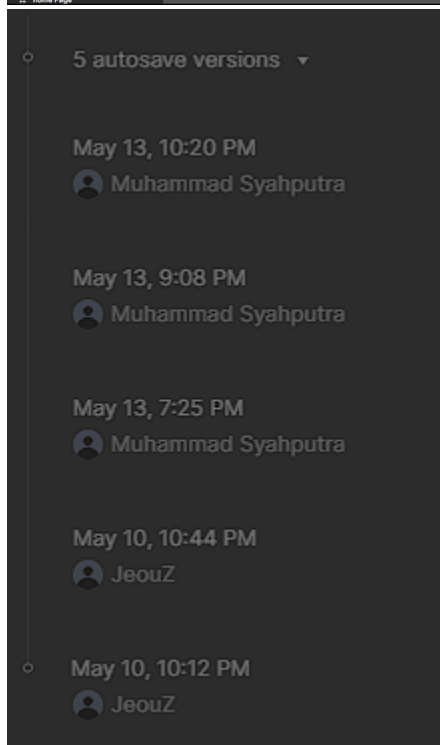
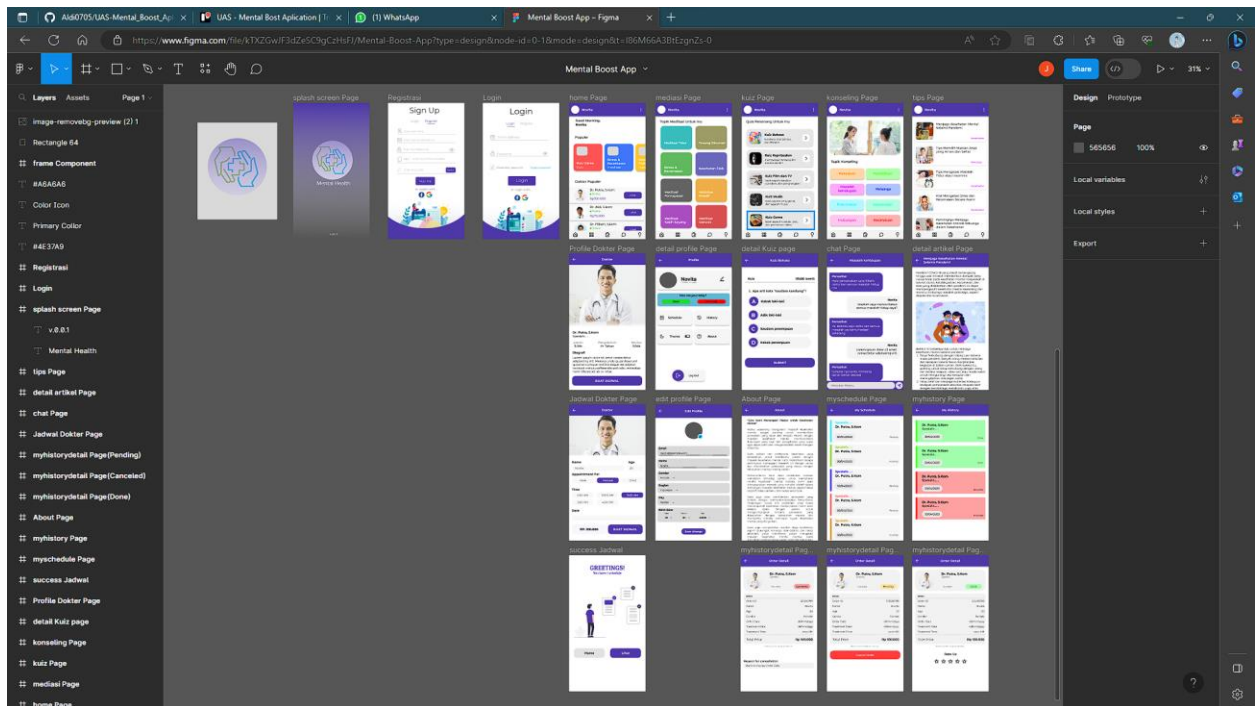
- Simple Design

Team kami juga melakukan design yang sederhana dan mudah di pahami oleh semua user seperti menambahkan icon serta menambahkan penamaan masing masing icon sehingga semua icon terlihat jelas serta mudah untuk dipahami.



- Testing

Di Trello kami juga menerapkan Testing yaitu untuk memastikan bahwa proyek/produk yang kami lakukan sudah tidak memiliki resiko seperti bug dan semua icon yang ada sudah berhasil dapat di klik serta dapat berpindah halaman

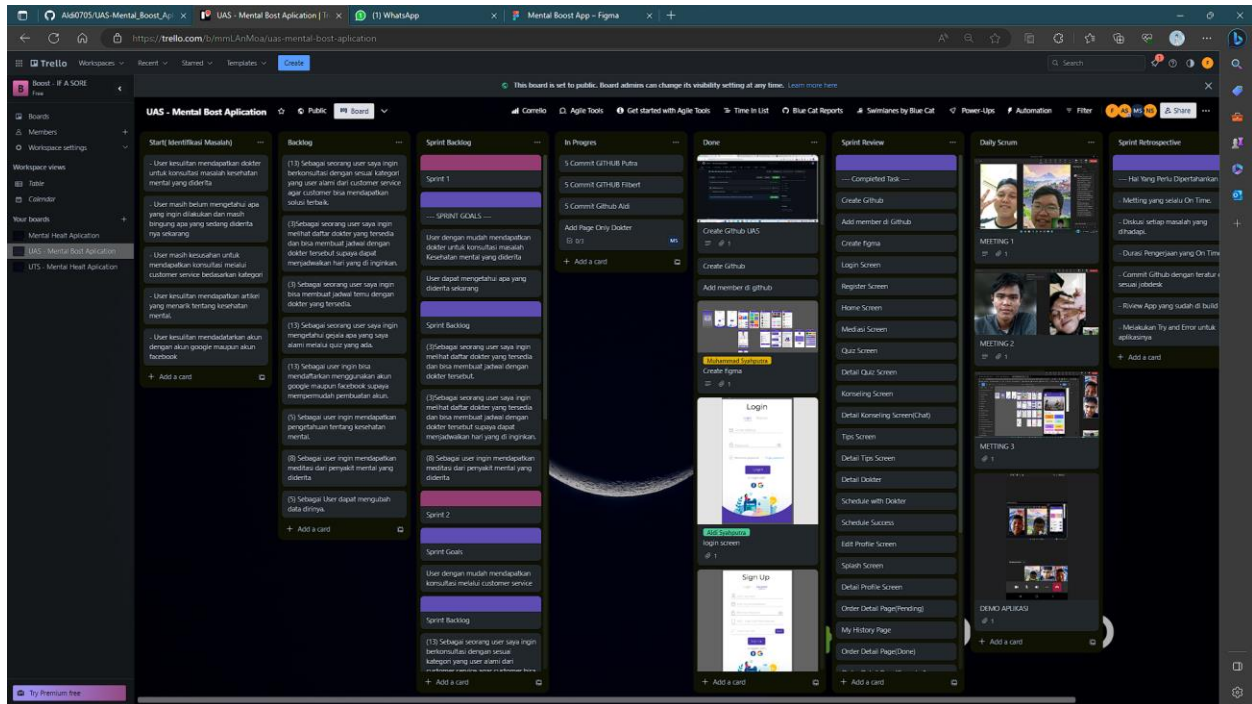


Nama JeouZ diatas adalah Filbert

- 40 Hour Week

Kami juga menerapkan sistem 40 hour week yang dimana kami membatasi team kami untuk bekerja tidak terlalu lama sehingga ada waktu untuk istirahat dengan batasan-batasan waktu tertentu sehingga project dapat selesai sebelum deadline yang ditentukan

## 2. Aliran kerja & Pemborosan lean



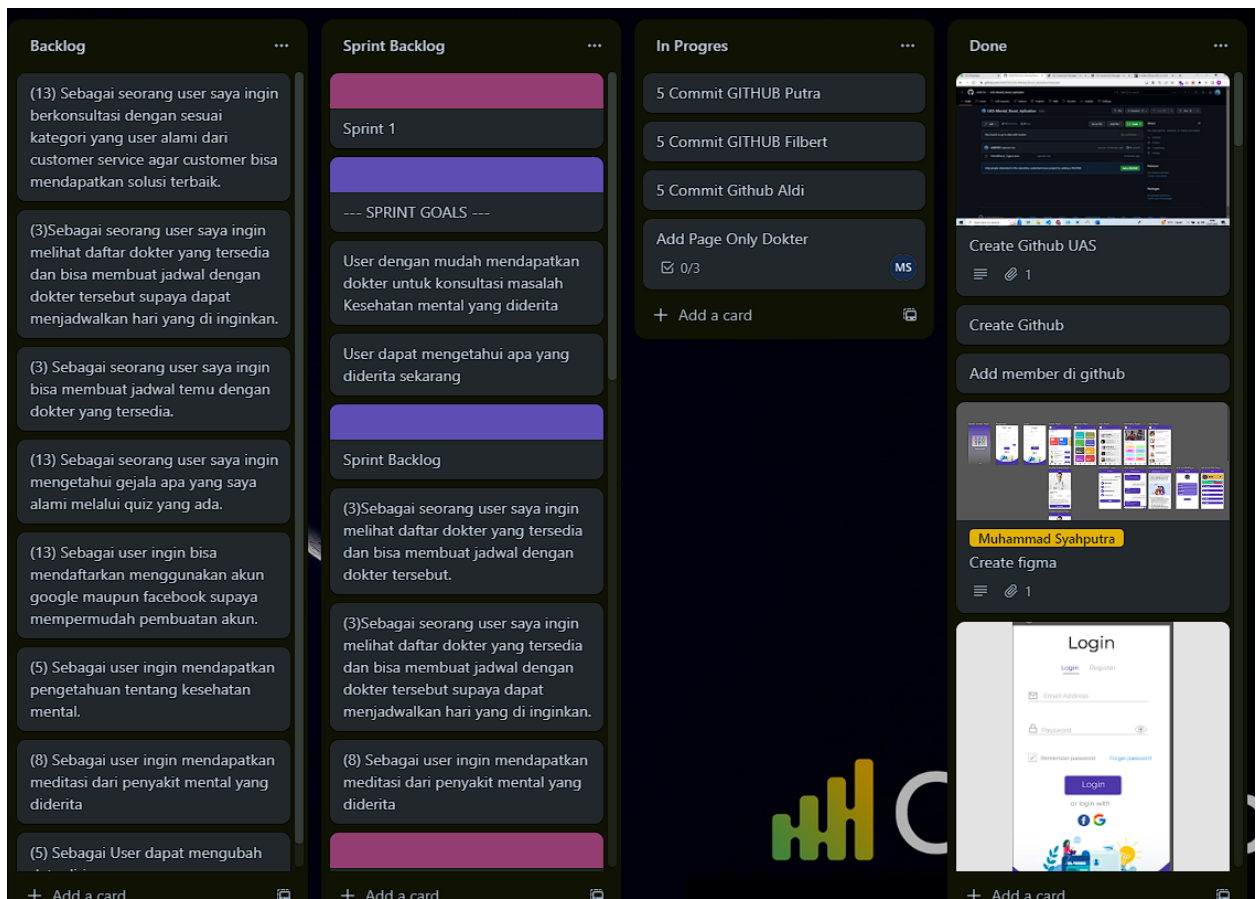
- Aliran kerja  
Team kami membuat perencanaan menggunakan trello & figma dimana trello berfungsi untuk Team kami mencatat semua perubahan yang kami lakukan dan apa saja yang perlu di tambahkan serta yang harus di hapus/tidak sesuai , figma berfungsi sebagai pengembangan project yang kami lakukan mulai dari mendesign serta menerapkan prototype atau fungsionalitas pada project yang sedang kami kembangkan,kami menggunakan aplikasi trello & figma dari awal pengerjaan project kami hingga project kami selesai
- 7 Pemborosan Lean
  1. Inventory: Team kami menghapus fitur yang tidak digunakan/kurang digunakan sehingga tidak menyebabkan pemborosan pada project sehingga kami tidak melakukan pemborosan inventory



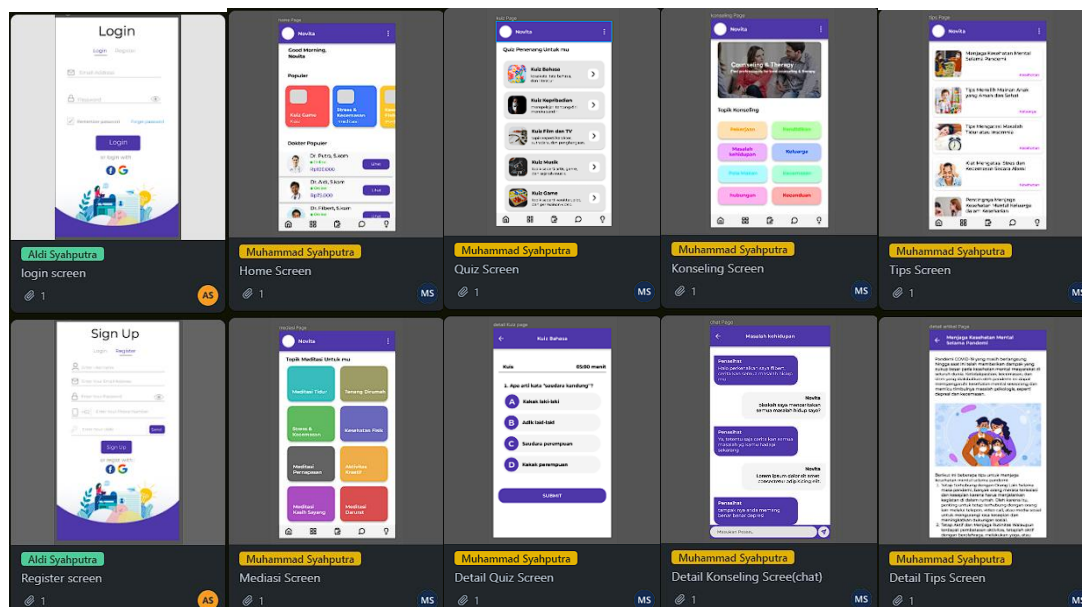
2. Waiting: Team kami juga melakukan tugas kami masing – masing yaitu tanpa menunggu satu sama lain sehingga kami tidak melakukan pemborosan waiting
3. Defects: Team Kami melakukan Testing sehingga sebelum product dinyatakan selesai kami akan mencoba apakah product masih mengalami cacat/bug jika ada maka akan kami perbaiki kemudian di lakukan testing hingga product terhindar dari pemborosan defects
4. Overproduction: Team kami juga menghindari yaitu terlalu banyak fitur atau komponen yang sebenarnya tidak dibutuhkan oleh user agar menghindari overproduction pada product kami
5. Motion: Team kami juga melakukan meeting online yang beberapa kali tidak menghasikan informasi yang dapat kami gunakan sehingga kami hampir melakukan pemborosan motion
6. Transportation: Team kami melakukan meeting online untuk mengembangkan project hingga project terselesaikan sehingga menghindari biaya transportasi satu sama lain untuk bertemu atau mengerjakan project face to face
7. Over-processing: Team kami mengurangi aktivitas atau proses yang rumit atau berlebihan untuk memenuhi kebutuhan pengguna jika kami merasa fitur yang di sarankan oleh pengguna/pelanggan kurang sesuai maka akan kami lakukan diskusi jika kami rasa tidak sesuai maka team kami tidak akan menerapkan fitur yang telah di sarankan sehingga kami tidak melakukan pemborosan over-processing

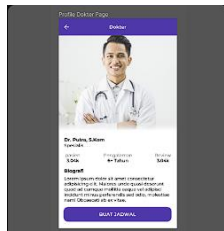
### 3. Metode Kanban

- Team Kami Menerapkan Kanban Board yaitu di board terdapat Todo/Backlog, In Progress Serta Done

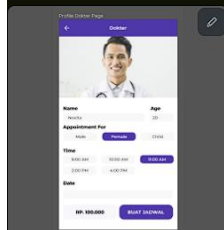


- Team kami melakukan penentuan tugas terhadap masing – masing anggota yaitu membuat card serta menentukan prioritas dan harus bertanggung jawab pada card yang sudah dibuat

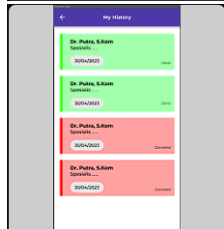




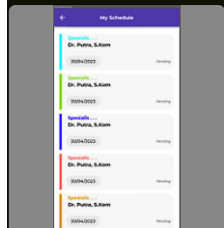
Muhammad Syahputra  
Detail Dokter  
1 MS



Muhammad Syahputra  
schedule with Dokter  
1 MS



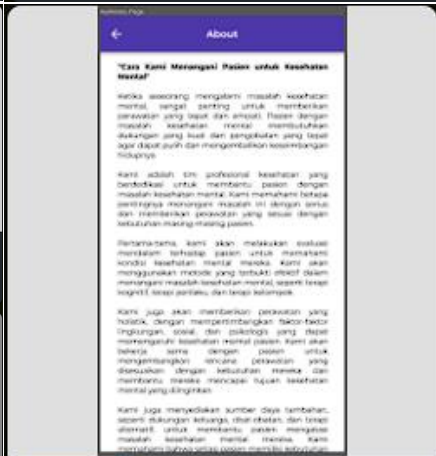
Filbert  
My History Page  
1



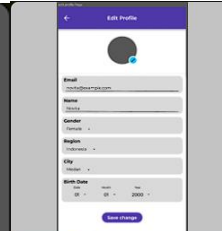
Filbert  
My Schedule Page  
1



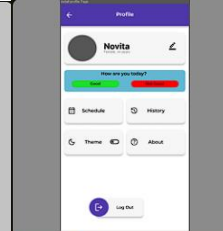
Muhammad Syahputra  
schedule success  
1



Filbert  
About Page  
1



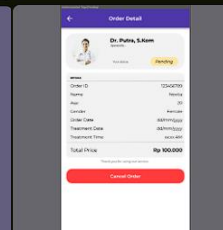
Filbert  
Edit Profile Screen  
1



Filbert  
Detail Profile Screen  
1



Filbert  
Splash Screen  
1



Filbert  
Order Detail Page (Pending)  
1