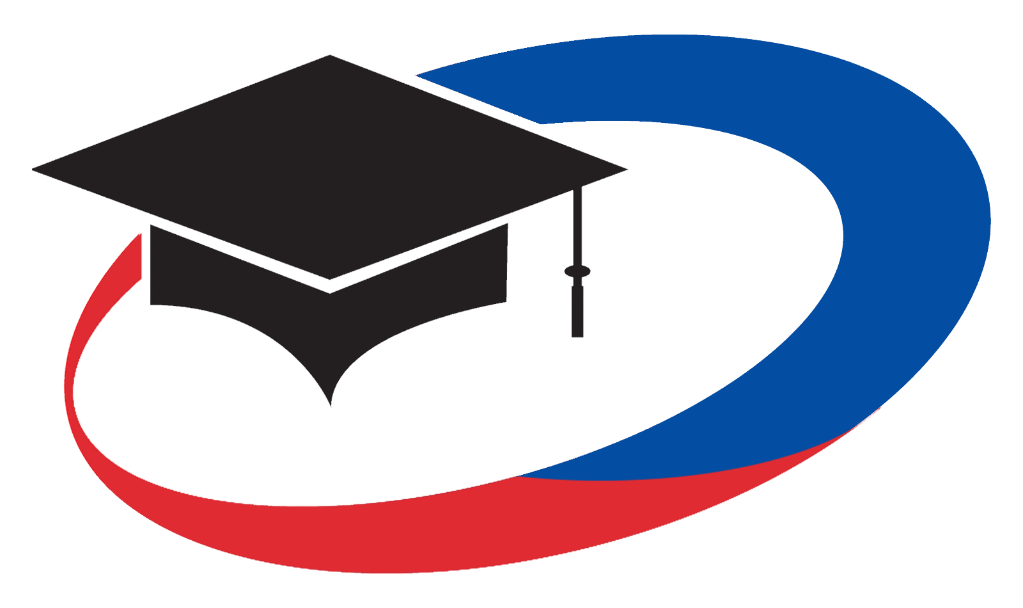
**Aplikasi Mebel (Perabot Rumah Tangga)**



Disusun Oleh :

1. Bastian Zalukhu (211110819)
2. Ammar Khairil Dzakwan Harahap (211111639)

Dosen :

**Mustika Ulina, S.Kom., M.Kom.**

Program Studi Teknik Informatika Universitas Mikroskil

2023

Latar Belakang

- Pertumbuhan e-commerce: Dalam beberapa tahun terakhir, sektor e-commerce telah mengalami pertumbuhan yang pesat. Banyak konsumen yang lebih memilih berbelanja secara online karena kemudahan, kenyamanan, dan beragamnya pilihan produk yang tersedia. Demikian pula, industri mebel juga mengalami perubahan ini, di mana konsumen mencari opsi mebel yang mudah diakses dan dibeli secara online. Untuk memenuhi permintaan ini, aplikasi mebel dikembangkan sebagai sarana untuk memfasilitasi pembelian dan penjualan mebel secara digital.

- Tingginya minat pada dekorasi dan desain interior: Di era ini, banyak orang yang semakin tertarik pada dekorasi dan desain interior rumah mereka. Mereka ingin menciptakan lingkungan yang nyaman, fungsional, dan estetis di rumah mereka. Aplikasi mebel dapat menyediakan platform yang memungkinkan pengguna untuk menjelajahi berbagai gaya desain, menggabungkan dan memadukan furnitur, serta melihat bagaimana mebel akan terlihat di dalam ruangan mereka sebelum membelinya.

- Permintaan akan furnitur yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi individu semakin meningkat. Aplikasi mebel memberikan kemampuan untuk memilih warna, ukuran, bahan, dan fitur lainnya sesuai dengan preferensi pengguna.

- Bagi produsen dan pengecer mebel, aplikasi mebel dapat menjadi alat yang efisien untuk mengelola inventaris, memesan, dan melacak pesanan, serta memperluas jangkauan pasar mereka.

TABEL PRODUCT BACKLOG

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | AS A… | I WANT TO | SO THAT | PRIORITY | | ESTIMATION |
| 12 | Owner | Saya dapat melihat apakah user telah membayar atau tidak | Sebagai pemilik, saya ingin apakah user telah berhasil membayar atau tidak | High | | 16 |
| 23 | Donatur | Dapat membuat wishlist pada barang | Sebagai pembeli, saya ingin menandai barang yang saya sukai | Low | | 2 |
| 45 | Donatur | Dapat menambahkan barang pada keranjang | Sebagai pembeli, saya ingin barang yang saya ingin beli berada pada keranjang | Medium | | 12 |
| 56 | Donatur | Dapat menggunakan fitur pencarian barang tersedia | Sebagai pembeli, saya dapat dengan mudah mencari barang yang ingin saya cari | Medium | | 10 |
| 78 | Donatur | Dapat menggunakan fitur rating pada barang | Sebagai pembeli, saya ingin memberi penilaian pada suatu barang | Low | | 5 |
| 90 | Donatur | Dapat membut akun | Sebagai pembeli, saya ingin menyimpan aktivitas riwayat saya diaplikasinya | Medium | | 15 |
| 01 | Donatur | Dapat menggunakan fitur rentang harga terdapat pada softwarenya | Sebagai pembeli, saya ingin membeli suatu barang sesuai budget yang tersedia | HIGH | | 20 |
| 29 | Donatur | Aplikasinya memiliki fitur gambar / animasi suatu barang yang dapat diklik lalu menampilkan seluruh barang yang diklik | Sebagai pembeli, saya ingin fitur gambar suatu barang yang ingin dibeli langsung muncul semua | HIGH | | 30 |
| 82 | Donatur | Memiliki tampilan home pada softwarenya | Sebagai pembeli saya ingin tampilan awal aplikasinya ada | HIGH | | 30 |
| Total | | | | | 140 | |

SPRINT BACKLOG

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | User Story | Task | Assigned | Estimated (Hours) | Status |
| Sprint 1 Mengembangkan fitur | | | | | |
| 1 | Sebagai pengguna saya ingin aplikasinya menampilkan halama | Membuat design tampilan UI pada home | -Bastian  -Ammar | 2 Hours | Done |
| Coding untuk tampilan homenya | -Bastian | 5 Hours | Proses |
| Testing / Review | -Bastian | 1 Hours | Proses |
| 2 | Sebagai admin saya ingin melihat apakah pengguna telah membayar atau tidak | Membuat design pada tampilan pembayarannya | -Ammar | 2 Hours | Proses |
| Membuat codingannya | -Bastian  -Ammar | 3 Hours | Proses |
| Testing / Review | -Bastian | 1 Hours | Proses |
| 3 | Sebagai pengguna saya ingin membuat wishlist pada barang | Membuat design icon wish pada barang | -Ammar | 1 Hours | Proses |
| Membuat codingannya | -Bastian | 2 Hours | Proses |
| Testing / Review | -Bastian | 1 Hours | Proses |
| Sprint 2 | | | | | |
| 4 | Sebagai pengguna saya ingin menambahkan fitur tambah ke keranjang | Membuat tampilan design nya | -Ammar | 1 Hours | Proses |
| Membuat codingannya | -Bastian | 2 Hours | Proses |
| Testing / Review | -Bastian | 1 Hours | Proses |
| 5 | Sebagai user saya ingin fitur pencarian tersedia | Membuat tampilan design pencarian barang | -Ammar | 1 Hours | Done |
| Membuat codingannya | -Bastian | 2 Hours | Proses |
| Testing / Review | -Bastian | 1 Hours | Proses |
| 6 | Sebagai user saya ingin fitur rentang harga tersedia | Membuat tampilan UI untuk rentang harga | -Ammar | 1 Hours | Proses |
| Membuat codingannya | -Bastian | 3 Hours | Proses |
| Testing / Review | -Bastian | 1 Hours | Proses |
| Sprint 3 | | | | | |
| 7 | sebagai [USER] saya ingin fitur pembuatan akun tersedia | Membuat tampilan design pada page login, register, forget password. | -Ammar | 4 Hours | Done |
| Membuat codingannya | -Ammar  -Bastian | 2 Hours | Proses |
| Testing / Review | -Ammar  -Bastian | 1 Hours | Proses |
| 8 | sebagai [USER] saya ingin didalam aplikasinya memiliki fitur gambar / animasi suatu barang yang dapat diklik lalu menampilkan seluruh barang yang diklik | Membuat tampilan design yang dinamis yang menampilkan hasil dari gambar yang diklik | -Ammar | 1 Hours | Done |
| Membuat codingannya | -Ammar  -Bastian | 3 Hours | Proses |
|  | Testing / Review | -Ammar  -Bastian | 1 Hours | Proses |

DAILY SCRUM MEETING

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Apa yang sudah dikerjakan ? | Apa yang akan dikerjakan hari ini ? | Apa hambatan yang dihadapi ? |
| 1 | Membuat fitur pencarian barang tersedia | User dengan mudah langsung mencari barang yang di inginkan | Tidak ada |
| 2 | User dapat membuat akun | Memudahkan user untuk menyimpan kemajuan ataupun aktivitasnya pada softwarenya | Rancangan form loginnya |
| 3 | Aplikasinya memiliki fitur gambar / animasi suatu barang yang dapat diklik | Membuat shortcut yang bisa diklik dan memunculkan hasil dari gambarnya | Menentukan letak dan design icon nya |

SPRINT REVIEW

Tanggal: 6 Mei 2023

Peserta:

- Bastian Zalukhu

- Ammar Khairil Dzakwan Harahap

Agenda:

- Pembukaan

- Umpan Balik Pengguna

- Perbaikan

- Penutup

Pembukaan:

Salam semua, terima kasih telah bergabung dalam Sprint Review kali ini. Pada kesempatan ini, kita akan mengevaluasi dan mendapatkan umpan balik tentang perkembangan aplikasi mebel kita. Tujuan kita adalah untuk memastikan bahwa aplikasi ini terus berkembang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Mari kita mulai.

Umpan Balik Pengguna:

Sekarang saatnya mendengarkan umpan balik dari pengguna. Apakah ada anggota tim atau pihak lain yang telah mencoba menggunakan aplikasi dan memiliki tanggapan atau saran yang ingin mereka bagikan.

Perbaikan:

Setelah mendengarkan umpan balik pengguna, mari kita diskusikan tindak lanjut yang perlu dilakukan untuk meningkatkan aplikasi mebel ini. Tinjau setiap masukan dan diskusikan apakah ada perubahan yang perlu dilakukan dalam roadmap atau prioritas fitur untuk sprint berikutnya. Pastikan untuk menetapkan tanggung jawab kepada anggota tim yang bertanggung jawab atas masing-masing perubahan atau perbaikan yang diperlukan.

Penutup:

Terima kasih kepada semua peserta yang telah bergabung dalam Sprint Review ini. Catatlah semua keputusan dan tindak lanjut yang telah dibuat selama pertemuan ini. Jangan lupa untuk mengumumkan sprint berikutnya dan tanggal untuk Sprint Planning berikutnya.

Semoga kita semua dapat terus meningkatkan aplikasi mebel ini untuk memberikan pengalaman terbaik kepada pengguna. Terima kasih atas kerja keras dan dedikasi Anda semua. Sampai jumpa di pertemuan berikutnya!

SPRINT RESTROPECTIVE

Tanggal: 7 Mei 2023

Peserta :

- Bastian Zalukhu

- Ammar Khairl Dzakwan Harahap

Agenda :

- Pembukaan

- Tinjauan Hasil Sprint

- Perbincangan Mengenai Permasalahan

- Tindakan Perbaikan

- Penutup

Pembukaan:

Halo semua, selamat datang di Sprint Retrospective untuk aplikasi mebel. Tujuan kita dalam pertemuan ini adalah mengevaluasi kinerja dan proses pengembangan selama sprint terakhir. Mari kita diskusikan apa yang telah kita capai dan bagaimana kita bisa terus meningkatkan kualitas dan efisiensi dalam pekerjaan kita.

Tinjauan Hasil Sprint:

Mari kita mulai dengan melihat hasil sprint terakhir. Tim pengembang akan mempresentasikan progres dan pencapaian yang telah dicapai. Tinjau backlog dan tugas yang telah selesai, serta fitur-fitur baru yang telah diterapkan dalam aplikasi mebel. Diskusikan apakah kita telah mencapai tujuan yang ditetapkan dan apa yang bisa kita pelajari dari sprint ini.

Perbincangan Mengenai Permasalahan:

Selanjutnya, mari kita bahas masalah atau tantangan yang mungkin tim kita hadapi selama sprint ini. Tinjau apakah ada hambatan yang menghambat produktivitas atau menyebabkan penundaan dalam pengembangan aplikasi. Diskusikan masalah tersebut dengan jujur dan buka ruang untuk setiap anggota tim untuk berbagi pengalaman dan pandangannya.

Tindakan Perbaikan:

Setelah mengidentifikasi permasalahan, saatnya menghasilkan solusi dan tindakan perbaikan. Diskusikan langkah-langkah konkret yang dapat diambil untuk mengatasi masalah tersebut. Tentukan tindakan yang perlu diambil oleh masing-masing anggota tim dan tetapkan tenggat waktu yang jelas. Pastikan untuk mencatat semua tindakan perbaikan yang disepakati.

Penutup:

Terima kasih kepada semua peserta yang telah berpartisipasi dalam Sprint Retrospective ini. Pastikan untuk merekam semua tindakan perbaikan yang telah kita tentukan. Jangan lupa untuk melaksanakan tindakan tersebut dan mengukur hasilnya pada sprint berikutnya. Sampai jumpa di pertemuan selanjutnya!

Link Trello : [TRELLO](%20https:/trello.com/b/HYofPzun/mebel)

Link Figma : [FIGMA](https://www.figma.com/file/f3gumayCOX9ff9RPKEzN3c/Mebel?type=design&node-id=0-1&t=tO3vEzv5UZWALh60-0)