

PENGEMBANGAN APLIKASI TO-DO LIST INTERAKTIF KELOMPOK CHIVALRY

Oleh:

Bobby Boris Febrian Bakara – 211112299

Muhammad Aulia Kahfi - 211112562



**Pengembangan Perangkat Lunak Tangkas
Program Studi Teknik Informatika
UNIVERSITAS MIKROSKIL
MEDAN
2023**

Daftar Isi

KATA PENGANTAR	3
LATAR BELAKANG	4
BOARD TRELLO	5
PRODUCT BACKLOG	6
SPRINT BACKLOG.....	8
DAILY SCRUM MEETING OVERVIEW.....	10
SPRINT REVIEW	11
SPRINT RETROSPECTIVE	12
RANCANGAN APLIKASI.....	13

KATA PENGANTAR

Pada kesempatan kali ini, kami dari kelompok CHIVALRY sangat berterima kasih atas kesempatan yang telah diberikan sehingga kami dapat menyelesaikan susunan laporan pengerjaan proyek UTS yang diamanatkan kepada kami. Kami juga berterima kasih kepada pihak yang telah berkontribusi untuk membantu proyek kami sehingga dapat berjalan dengan lancar.

Berdasarkan dari hasil wawancara yang sudah kami lakukan terhadap beberapa pihak di lokasi, kami kelompok CHIVALRY telah sepakat akan mengembangkan proyek yang berjudul **“Aplikasi To-Do List Interaktif”**. Diharapkan dengan pengembangan proyek ini pengguna dapat lebih disiplin waktu dalam mengerjakan tugas-tugas yang akan dikerjakan.

Tidak lupa kami juga ingin menyampaikan terima kasih kepada Ibu Mustika Ulina, SKom., Mkom. selaku dosen pada mata kuliah Pengembangan Perangkat Lunak Tangkas yang sudah mempercayakan kelompok kami sebagai penulis untuk mencoba mengembangkan sebuah proyek sehingga kami dapat lebih mendalami mata kuliah yang Ibu ajarkan.

Dalam penyusunan dan penulisan laporan ini kami masih banyak melakukan kesalahan, sehingga kami meminta maaf atas ketidaknyamanannya. Kami juga siap untuk menerima kritik dan saran yang dapat membuat kami sebagai penulis lebih baik lagi kedepannya. Terima Kasih.

LATAR BELAKANG

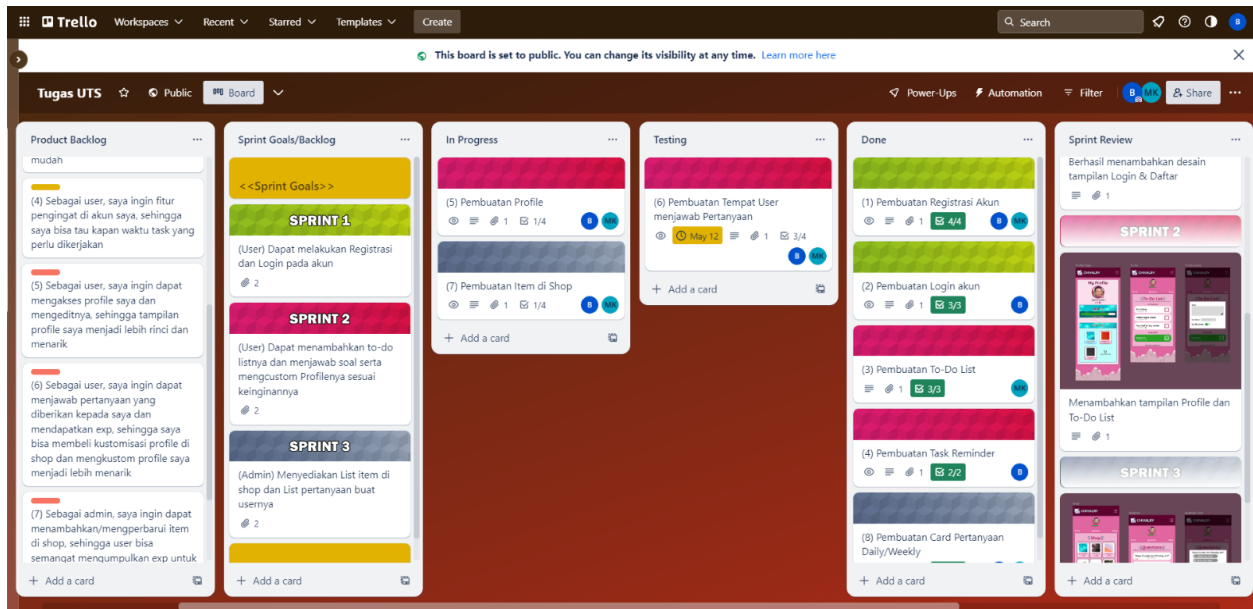
Pengingat kerjaan / task reminder sangatlah penting agar kita bisa lebih disiplin dan efektif dalam mengerjakan tugas kita. Ketika kita tidak menggunakan sistem tersebut bisa saja kita akan lupa akan tugas yang mau kita kerjakan sehingga dapat mengurangi kinerja kita sendiri.

Sebelum zaman digital / modernisasi seperti sekarang ini muncul, masyarakat biasanya mencatat aktivitas yang akan dia kerjakan lewat buku atau kertas note, bahkan tidak sedikit yang mencatat pada bagian tanggal di kalender mereka. Cara tersebut memanglah efektif pada masanya. Namun, di era digital seperti ini, cara tersebut sangatlah usang, apalagi hampir setiap orang sudah memiliki smartphone sendiri, sehingga sangat kecil kemungkinan masyarakat masih memakai cara tradisional seperti yang kami sampaikan di awal paragraf.

Lewat hal tersebutlah kami berencana untuk membuat pengingat kerjaan atau bisa dibilang to-do list dengan mobilitas yang lebih tinggi yaitu “Aplikasi To-Do List Interaktif”. Dengan perancangan ini, masyarakat tidak perlu susah susah lagi membawa kertas note/bukunya kemanapun, karena hanya dengan genggamannya mereka dapat membuat to-do list/mengupdate progressnya kapanpun dan dimanapun.

Serta Interaktif disini maksudnya adalah aplikasi yang kami rencanakan bukan hanya untuk membuat task yang akan dikerjakan saja, tetapi akan ada yang namanya “level” atau progress yang akan diperoleh ketika penggunaanya menyelesaikan tugas yang sudah direncanakan ataupun menjawab pertanyaan yang diberikan oleh aplikasi tersebut. Dengan fitur tersebutlah kami mengharapkan masyarakat yang memakai aplikasi tersebut dapat lebih semangat untuk menyelesaikan to-do listnya jauh lebih cepat sebelum tanggal yang mereka tetapkan.

BOARD TRELLO



Link Trello : [CHIVALRY](#)
Link Github : [CHIVALRY](#)

PRODUCT BACKLOG

ID	As A	I Want To	So That	Priority	Estimation (H)
1	User	saya ingin dapat melakukan pendaftaran akun saya menggunakan email saya	sehingga saya dengan mudah untuk mendaftarkan akun dan menikmati fitur aplikasinya	Medium	3
2	User	saya ingin bisa melakukan login ke dalam aplikasi menggunakan akun yang sudah saya buat	sehingga saya dapat mengakses progres saya yang sudah ada	Low	3
3	User	saya ingin dapat membuat to-do list	sehingga saya bisa tau kerjaan apa yang akan/belum saya kerjakan dengan mudah	Medium	4.5
4	User	saya ingin fitur pengingat di akun saya	sehingga saya bisa tau kapan waktu task yang perlu dikerjakan	Medium	3
5	User	saya ingin dapat mengakses profile saya dan mengeditnya	sehingga tampilan profile saya menjadi lebih rinci dan menarik	High	8
6	User	saya ingin dapat menjawab pertanyaan yang diberikan kepada saya dan mendapatkan exp	sehingga saya bisa membeli kustomisasi profile di shop dan mengkustom profile saya menjadi lebih menarik	High	5

7	Admin	saya ingin dapat menambahkan/mengperbarui item di shop	sehingga user bisa semangat mengumpulkan exp untuk membeli kustomisasi di shop	High	5.5
8	Admin	saya ingin fitur yang dapat memberikan pertanyaan harian/mingguan kepada user	sehingga website menjadi lebih edukatif	Medium	5
Total					37

SPRINT BACKLOG

No. Sprint dan Goal	Sprint ID	Subject	Goals	Task	Developer	Estimasi (J)	Status
1 <<Sprint Goal>> (User) Dapat melakukan Registrasi dan Login pada akun	1	User	dapat membuat registrasi akun user dengan menggunakan email yang sudah terdaftar	desain tampilan	Bobby	0.2	Done
				membuat code	Aulia	1	Done
				membuat database	Aulia	1.3	Done
				melakukan testing	Bobby	0.5	Done
	2	User	dapat menambahkan fitur login menggunakan akun yang sudah terdaftar di website	desain tampilan	Bobby	0.7	Done
				membuat code	Bobby	2	Done
				melakukan testing	Bobby	0.3	Done
2	3	User	dapat menambahkan fitur dasar menambahkan card to-do list	desain tampilan	Aulia	1	Done
				membuat code	Aulia	2.5	Done
				melakukan testing	Aulia	1	Done
	4	User	dapat menambahkan fitur pengingat dan notifikasi pada akun	membuat code	Bobby	2.5	Done
				melakukan testing	Bobby	0.5	Done

<<Sprint Goal>> (User) Dapat menambahkan to-do listnya dan menjawab soal serta mengcustom Profilnya sesuai keinginannya	5	User	user dapat mengakses dan mengedit profilnya sesuai keinginan	desain tampilan	Bobby	2	Done
				membuat database	Bobby	2	WIP
				membuat code	Aulia	3.5	Open
				melakukan testing	Bobby	0.5	Open
	6	User	dapat menjawab soal yang sudah diberikan dan memperoleh exp	desain tampilan	Bobby	1	Done
				menganalisis kebiasaan user	Aulia	1.5	Done
				membuat code	Aulia	2.5	Done
				melakukan testing	Aulia	1	WIP
3 <<Sprint Goal>> (Admin) Menyediakan List item di shop dan List pertanyaan buat user nya	7	Admin	dapat menambahkan dan mengedit item yang ada di shop	desain tampilan	Aulia	2	Done
				mempersiapkan database	Bobby	1	WIP
				membuat code	Aulia	1.8	WIP
				melakukan testing	Bobby	0.7	WIP
	8	Admin	dapat memberikan pertanyaan yang menarik agar dijawab oleh user dan memberikan exp	desain tampilan	Bobby	1	Done

				mempersiapkan data pertanyaan	Bobby	1.5	Done
				membuat code	Aulia	2	Done
				melakukan testing	Aulia	0.5	Done

DAILY SCRUM MEETING OVERVIEW

SPRINT	DATE	LAST ACTIVITY	PROBLEM	TODAY ACTIVITY PLANS
1	5 Mei 2023	Merencanakan Sprint	Tidak ada	Membuat tampilan UI untuk register dan login
	6 Mei 2023	Membuat tampilan UI register dan login	Ada perbedaan pendapat saat merencanakan desain	- Membuat kode login dan register - Melakukan Testing
2	7 Mei 2023	Membuat kode login dan register serta melakukan testing	Pengerjaan kode sedikit sulit tetapi masih bisa diatasi	- Membuat tampilan UI untuk list to-do - Membuat tampilan UI untuk profile - Membuat kode untuk to-do list
	8 Mei 2023	- Menyelesaikan tampilan UI list to-do dan profile - Menyelesaikan kode buat to-do list	Kode yang dibuat terlalu kompleks sehingga sulit diimplementasikan	- Membuat database untuk profile beserta kodingannya - Melakukan testing
3	9 Mei 2023	Melakukan testing untuk to do list beserta databasenya	Pembuatan database terlalu lama sehingga masih dalam pengerjaan	- Membuat tampilan UI untuk list shop dan pertanyaan - Melakukan koding dan menyiapkan database shop
	10 Mei 2023	Menyelesaikan desain UI dan menyiapkan kodingan dan databasek	- Menyiapkan database membutuhkan banyak resource - Pembuatan kode terasa susah	- Melanjutkan penyelesaian kode - Melakukan testing

SPRINT REVIEW

SPRINT	DATE	RESULT
1	6 Mei 2023	Berhasil menyelesaikan Sprint Goals 1
		+ Membuat tampilan login dan register + Menyelesaikan kodingan
2	8 Mei 2023	Sprint Goals 2 masih dalam proses pengerjaan
		+ Desain tampilan To-Do dan Notifikasi + Desain Profile + Beberapa Kodingan telah selesai dibuat
3	10 Mei 2023	Sprint Goals 3 masih dalam proses pengerjaan
		+ Desain tampilan Shop + Mengisi Data pertanyaan dan item shop + Kodingan telah selesai dibuat

SPRINT RETROSPECTIVE

SPRINT 1 RETROSPECTIVE				
ANALYSIS		ACTIONS		
What went well?	What could be improved?	What to STOP doing?	What to KEEP doing?	What to START doing?
Desain UI yang menarik	Pengerjaan kode program yang mudah dimengerti	Nunda waktu pengerjaan	Pembuatan desain yang rapi dan menarik	Menyiapkan resource yang cukup
				Memulai untuk mencari narasumber lebih banyak untuk dapat menganalisis kebiasaan mereka

SPRINT 2 RETROSPECTIVE				
ANALYSIS		ACTIONS		
What went well?	What could be improved?	What to STOP doing?	What to KEEP doing?	What to START doing?
Waktu daily scrum yang tepat waktu dan berjalan lancar	Desain tampilan yang simpel sehingga tidak terlalu susah untuk diimplementasikan ke dalam coding	Terlalu banyak memberikan ide tetap belum dilakukan	Tetap ingat untuk memindahkan card ke tempat yang sesuai pada trello berdasarkan progressnya	Mulai mencari data yang akan dikumpulkan dan dimasukkan ke dalam database
Lancar dalam menganalisis kebiasaan / aktivitas user			Tetap ingat untuk meng-grouping dan mengunci progres pada desain figma setelah diselesaikan	

SPRINT 3 RETROSPECTIVE				
ANALYSIS		ACTIONS		
What went well?	What could be improved?	What to STOP doing?	What to KEEP doing?	What to START doing?
Pertanyaan yang diberikan terasa unik untuk dijawab	Pembuatan card barang yang lebih rapi pada desain figma	Waktu daily scrum yang delay sehingga proses penyelesaian sampai larut	Selalu konsisten dalam membuat kode yang tidak terlalu ribet	Mulai terbuka untuk menerima pendapat tim dalam proses daily scrum agar tidak memakan waktu dalam berdebat

RANCANGAN APLIKASI

