

APLIKASI SCRUM DALAM PROJEK MATA KULIAH



Disusun oleh:

Davin Tristan Ieson (211111012)

Jansen Loman (211110570)

Vincent Tandra (211110747)

UNIVERSITAS MIKROSKIL

Fakultas Teknik Informatika

Tahun 2023

Kata Pengantar

Kami bersyukur kepada Tuhan yang Maha Esa untuk penyelesaian makalah dan proyek kami dengan tepat waktu. Kami juga mengucapkan banyak terima kasih atas bantuan dari pihak-pihak yang telah berkontribusi pada proyek serta penulisan makalah sehingga makalah ini dapat diselesaikan dengan baik.

Selain itu, tidak lupa juga kami berterimakasih kepada dosen mata kuliah “Pengembangan Perangkat Lunak Tangkas” kami, bapak Gilbert Fernando Situmorang yang telah menyediakan kesempatan ini untuk menguji penggunaan metodologi *Scrum* kami.

Penyusunan makalah ini bertujuan untuk memenuhi nilai ujian tengah semester mata kuliah “Pengembangan Perangkat Lunak Tangkas”, dan untuk mengevaluasi seberapa berdampak penggunaan metode *Scrum* pada pengerjaan proyek, serta menguji seberapa tangkas kami menggunakan *Scrum* setelah tugas beberapa minggu yang lalu.

Kami berharap bahwa makalah ini dapat bermanfaat bagi para pembaca tentang cara penggunaan dan dampak metode *Scrum*. Sebelum itu, kami meminta maaf atas kekurangan atau kesalahan yang terdapat dalam makalah dan/atau metodologi proyek, karena pengalaman kita yang belum bercukupi.

Medan, 27 April 2023

Daftar Isi

Kata Pengantar.....	2
Bab 1: Pendahuluan	4
1.1 Latar Belakang.....	4
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan	4
Bab 2: Pembahasan.....	5
2.1 Alur Kerja Scrum	5
2.2 Metodologi.....	6
2.3 Sprint 1 (28 April 2023 – 29 April 2023).....	8
Sprint Planning	8
Daily Scrum	9
Sprint Review/Retrospective	10
2.4 Sprint 2 (30 April 2023 – 1 Mei 2023)	11
Sprint Planning	11
Daily Scrum	11
Sprint Review/Retrospective	13
2.5 Sprint 3 (2 Mei 2023 – 3 Mei 2023)	14
Sprint Planning	14
Daily Scrum	16

Sprint Review/Retrospective	16
2.5 Hasil.....	17
Bab 3: Penutup.....	17
3.1 Kesimpulan.....	17
3.2 Saran	17
Daftar Pustaka.....	18

Bab 1: Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Penelitian sangat penting untuk menggali informasi yang membantu anda membuat keputusan, baik dalam konteks bisnis, kerja, atau kehidupan sehari-hari. *Survey* merupakan salah satu metode penelitian umum dan fleksibel yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data untuk hampir semua hal.

Penelitian *survey* umumnya dilakukan secara *online* (namun bisa dilakukan melalui telepon atau surat) karena sangat mudah untuk membuat *survey* dan mengumpulkan data dengan murah dan fleksibel. (surveymonkey.com).

Survey umumnya dilakukan secara terisolasi, dimana target *survey* hanya mengisi *survey* dan mengumpulkannya kepada peneliti agar peneliti bisa meng-kompilasikan hasilnya.

Dalam seminar/webinar, mungkin ada kalanya pembicara ingin menggali informasi dari partisipan pada saat itu juga, seperti untuk mengetahui seberapa banyak orang mengetahui konsep yang akan dibicarakan. *Live-polling* sangat cocok untuk keadaan tersebut.

Live Polling adalah pertanyaan mirip *survey* namun dilakukan secara *real-time*, dimana pembuat *poll* dapat langsung melihat respon dari partisipan *poll* ketika mereka menjawab. Dengan ini, pembicara dapat membuat seminar/webinar mereka lebih interaktif, mendapat *feedback* dari peserta, serta meningkatkan partisipasi. (livewebinar.com).

Kedua metode ini merupakan cara efektif untuk mendapatkan informasi yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan dari suatu kelompok. Dalam proyek ujian tengah semester mata kuliah “Pengembangan Perangkat Lunak Tangkas” ini, kami akan mengembangkan situs yang memfasilitasi pengguna untuk membuat *survey* dan *live poll* (akan disingkat menjadi *poll* untuk makalah ini).

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan ujian tengah semester dari mata kuliah “Pengembangan Perangkat Lunak Tangkas”, kita akan mengaplikasikan metodologi *Scrum* ke dalam suatu proyek agar dapat mempraktekkan dan memahami bagaimana menggunakan *Scrum*, serta apa dampak yang dihasilkan penggunaan *Scrum*.

Hasil kumpulan proyek akan berupa:

- Dokumentasi dari *event Scrum* yang dilalui
- *File* proyek *Figma* sebagai *mockup* dari situs yang akan dibuat
- Deskripsi *endpoint* API yang tersedia untuk *backend* dari situs tersebut
- Diagram entitas tentang struktur *database* berupa *file* proyek *Visual Paradigm*.

Terdapat beberapa ketentuan untuk proyek yang dibuat, seperti:

1. Minimal terdapat 8 *Product Backlog* sesuai topik
2. Minimal terdapat 2 *sprint*, dimana 1 *sprint* berjalan minimal 2 hari
3. Tim wajib menggunakan Trello dan Git.
4. Manajemen pengerjaan laporan UTS dan file rancangan aplikasi menggunakan Git. Minimal 1 anggota melakukan 3 commit.

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dalam pembuatan makalah ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk memenuhi nilai ujian tengah semester mata kuliah “Pengembangan Perangkat Lunak Tangkas”
2. Untuk memahami metode *Scrum* dengan mempraktekkannya dalam dunia nyata
3. Untuk menemukan kelebihan (dan kekurangan) dari metode *Scrum*
4. Untuk mengevaluasi penggunaan metodologi *Scrum* kami setelah tugas yang diberikan beberapa minggu lalu.

Bab 2: Pembahasan

2.1 Alur Kerja Scrum

Pendekatan *Agile* merupakan sebuah pendekatan iteratif yang memfokuskan pada kerjasama tim, kolaborasi dengan pengguna, dan fleksibilitas, sehingga kebutuhan suatu proyek dapat diganti selama pengembangan. (knowledgehut.com)

Scrum merupakan serangkaian pendekatan, peran, dan filosofi berbasis metode *Agile* yang membantu tim dan organisasi mengembangkan solusi adaptif untuk masalah kompleks. *Scrum* menggunakan pendekatan iteratif dan inkremental untuk mengoptimisasikan prediktabilitas dan mengontrol resiko.

Tim *Scrum* merupakan tim kecil tanpa hierarki yang memiliki kurang dari 10 anggota. Tim *Scrum* harus cukup kecil agar menjaga fleksibilitas, dan cukup besar untuk menyelesaikan kerja yang signifikan dalam sprint. Setiap anggota dalam tim *Scrum* harus memiliki kemampuan yang diperlukan untuk menghasilkan nilai untuk setiap *Sprint*.

Dalam *Scrum* terdapat tiga pihak penting:

1. *Scrum Master* sebagai penata lingkungan kerja agar sesuai dengan *Scrum*. Mereka bertugas membantu semua orang baik dalam tim atau organisasi memahami teori *Scrum*. *Scrum Master* bertanggungjawab atas keefektifan dari tim *Scrum*.
2. *Product Owner* sebagai penanggungjawab atas produk yang dihasilkan oleh tim *Scrum*, serta representasi dari para pemangku kepentingan (*stakeholders*). *Product Owner* bertanggungjawab atas *product backlog*, yaitu sebuah daftar dari bagian-bagian dari produk yang termasuk dalam produk akhir. *Product Owner* bertugas mengkomunikasikan *product backlog* kepada tim *Scrum*.
3. *Developer Team* sebagai anggota-anggota dari tim *Scrum* yang membuat produk. *Developer Team* juga bertugas untuk merencanakan *sprint* serta menanggungjawabkan sesama lain sebagai profesional.

Dalam *Scrum*, proses pengembangan dipisahkan ke dalam beberapa *sprint*. Sebuah *sprint* adalah waktu terbatas sekitar 2 – 4 minggu dimana terdapat serangkaian tugas atau bagian dari produk yang perlu diselesaikan.

Pada awal sebuah *sprint*, *Product Owner* dan *Developers* melakukan *Sprint Planning*, dimana mereka membahas *Sprint Goal* - tujuan dari *sprint* tersebut, *Sprint Backlog* - bagian-bagian produk apa yang akan dilakukan pada *sprint* tersebut, serta bagaimana melakukan bagian produk tersebut.

Setiap hari ketika di masa *sprint*, *Scrum Master* dan *Developers* melakukan *Daily Scrum*, dimana mereka meneliti kemajuan sampai tercapainya *Sprint Goal*, dan mengubah kerja yang akan dilakukan jika diperlukan.

Pada akhir *sprint*, tim *Scrum* dan para *stakeholders* akan meninjau apa yang telah dilakukan di dalam *sprint* agar menentukan apa yang akan dilakukan selanjutnya. Selain itu, tim *Scrum* juga akan membahas kelebihan, kendala dan solusi dari *sprint* tersebut. (Schwaber & Sutherland, 2020).

2.2 Metodologi

Topik dari proyek yang akan dikerjakan kami merupakan rancangan situs dimana pengguna dapat:

- Membuat survey untuk menggali informasi dari kalangan tertentu
- Membuat poll untuk mendapat informasi dari suatu kelompok yang berpartisipasi dalam poll tersebut secara real-time
- Menjawab survey dan berpartisipasi dalam poll
- Membagikan hasil dari survey/poll agar dapat dilihat orang lain

Sebagai alat penunjang proyek ini, kami menggunakan *Git* sebagai VCS, *website Github*, dan *Trello*.

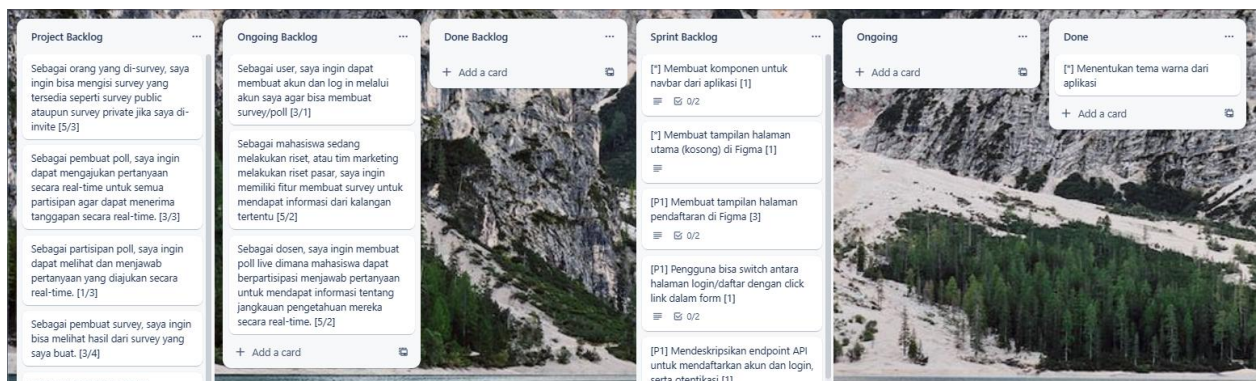
Version Control System (VCS) digunakan untuk melacak sejarah pergantian *file* ketika banyak orang berkolaborasi pada sebuah proyek pada waktu bersamaan, sehingga menyediakan tampilan konsisten dan bersatu dari suatu proyek dan sejarah perkembangan proyek yang terbuka.

Git merupakan *Distributed Version Control System (DVCS)* yang paling populer, ia sering digunakan untuk pengembangan perangkat lunak *open-source* dan komersial oleh individu, tim, dan organisasi.

GitHub menyediakan jasa *hosting repository Git* serta alat-alat untuk menulis kode yang lebih bagus melalui fitur *command-line*, melacak isu, melakukan *pull request*, dan meninjau kode. (github.com)

Trello merupakan alat visualisasi yang membantu tim untuk mengatur proyek atau alur kerja apapun, dengan menggunakan komponen papan, daftar, dan kartu untuk menjelaskan apa yang perlu dikerjakan. (trello.com)

Menggunakan *Trello*, kami dapat melacak bagian-bagian apa yang perlu dikerjakan, bermasalah, atau sudah selesai sehingga *progress* dari proyek kita mudah dan jelas dipahami.



Dalam *board Trello* kami terdapat enam daftar berikut:

- **Project Backlog:** Daftar untuk menyimpan *project backlog*. Setiap *user story* dalam *product backlog* memiliki estimasi dalam unit *story point* dan prioritasnya di samping
- **Ongoing Backlog:** Daftar untuk menyimpan *user story* yang merupakan bagian dari *sprint backlog*
- **Done Backlog:** Daftar untuk menyimpan *user story* yang sudah diselesaikan.
- **Sprint Backlog:** Daftar untuk menyimpan *task* yang dipecah dari *user story* untuk *sprint* tersebut. Setiap *task* memiliki estimasi di samping dalam unit *story point*.

- Ongoing: Daftar untuk menyimpan *task* yang sedang dikerjakan seorang *Developer*.
- Done: Daftar untuk menyimpan *task* yang sudah diselesaikan pada *sprint* tersebut

Story Point adalah unit yang mengukur jumlah upaya yang diperlukan untuk menyelesaikan sebuah *task*. Daripada memperkirakan waktu yang digunakan untuk sebuah *task*, tim *Agile* akan mengukur seberapa banyak upaya yang diperlukan *task* secara relatif menggunakan angka *Fibonacci*. (business.adobe.com)

Untuk perancangan proyek, kami menggunakan dua situs yaitu *Figma* dan *Visual Paradigm*.

Figma adalah aplikasi pengeditan grafik dan UI (*user interface*) berbasis *web* yang dapat digunakan untuk *wireframing* dan *prototyping*, seperti membuat *mockup* untuk aplikasi yang ingin dibangun. (Roshan Perera, 2023)

Visual Paradigm adalah situs yang menyediakan banyak *tool* untuk manajemen proyek *Agile/Scrum*, namun untuk proyek ini, kami lebih tertarik pada *editor* diagram yang disediakan untuk membuat diagram *database* dari proyek yang akan kami buat. (visual-paradigm.com)

Tim kami terdiri dari tiga orang, yaitu: Davin Tristan Ileson sebagai *Scrum Master/Developer*, Vincent Tandra sebagai *Product Owner/Developer*, dan Jansen Loman sebagai *Developer*.

Product Backlog kami dibuat dalam bentuk *user stories*. *User Story* adalah sebuah penjelasan dari suatu fitur perangkat lunak yang ditulis dari perspektif pengguna, agar mendeskripsikan bagaimana fitur tersebut dapat bernilai kepada pengguna. (atlassian.com)

Berikut merupakan *Product Backlog* yang kita buat pada tanggal 26 April 2023 (terakhir direvisi tanggal 27 April 2023):

1. Sebagai user, saya ingin dapat membuat akun dan log in melalui akun saya agar bisa membuat survey/poll [3/1]
2. Sebagai mahasiswa sedang melakukan riset, atau tim marketing melakukan riset pasar, saya ingin memiliki fitur membuat survey untuk mendapat informasi dari kalangan tertentu [5/2]
3. Sebagai dosen, saya ingin membuat poll live dimana mahasiswa dapat berpartisipasi menjawab pertanyaan untuk mendapat informasi tentang jangkauan pengetahuan mereka secara real-time. [5/2]
4. Sebagai orang yang di-survey, saya ingin bisa mengisi survey yang tersedia seperti survey public ataupun survey private jika saya di-invite [5/3]
5. Sebagai pembuat poll, saya ingin dapat mengajukan pertanyaan secara real-time untuk semua partisipan agar dapat menerima tanggapan secara real-time. [3/3]
6. Sebagai partisipan poll, saya ingin dapat melihat dan menjawab pertanyaan yang diajukan secara real-time. [1/3]
7. Sebagai pembuat survey, saya ingin bisa melihat hasil dari survey yang saya buat. [3/4]
8. Sebagai pembuat poll dan partisipan, saya ingin melihat jawaban poll orang lain secara real-time (jika diperbolehkan oleh pembuat poll). [3/4]
9. Sebagai pembuat survey, saya ingin bisa set survey menjadi private/public agar mengontrol siapa yang dapat mengakses survei [1/5]
10. Sebagai user, saya ingin bisa share survey/poll ke orang lain melalui link agar mereka bisa mengisi survey atau berpartisipasi dalam poll [3/5]
11. Sebagai user, saya ingin dapat mencari survey publik untuk diisi [3/6]
12. Sebagai user dengan akun, saya ingin melihat semua survey/poll yg pernah saya buat agar saya dapat melakukan pengeditan pada survey, atau melihat hasil dari survey/poll. [3/6]

13. Sebagai pembuat survey/poll, saya ingin memperbolehkan orang lain untuk melihat hasil survey/poll dan membaginya melalui link, misalnya untuk presentasi hasil survey kepada pemangku kepentingan. [1/7]
14. Sebagai user, saya ingin dapat mengedit informasi akun saya dan menghapus akun saya [3/8]

2.3 Sprint 1 (28 April 2023 – 29 April 2023)

Walaupun umumnya sebuah *sprint* panjangnya 2 – 4 minggu, kami menggunakan waktu 2 hari setelah mempertimbangkan spesifikasi UTS dan terbatasnya waktu sebelum UTS.

Sprint Planning

Sprint Planning pertama dilakukan pada waktu sore tanggal 27 April. Kami membahas dan membuat *product backlog*, serta menentukan *Sprint Goal* untuk *sprint* pertama ini.

Sprint Goal:

- Memberi pengguna kemampuan untuk mendaftarkan akun dan masuk ke aplikasi melalui akun tersebut
- Memberi pengguna kemampuan untuk membuat survey/poll baru

Sprint Backlog:

1. Sebagai user, saya ingin dapat membuat akun dan log in melalui akun saya agar bisa membuat survey/poll
 - Membuat tampilan halaman pendaftaran di Figma [3]
 - Tampilan form login
 - Tampilan form register
 - Pengguna bisa switch antara halaman login/daftar dengan click link dalam form [1]
 - Tampilan link
 - Prototype Figma untuk menghubungkan kedua state dari halaman pendaftaran
 - Mendeskripsikan endpoint API untuk mendaftarkan akun dan login, serta otentikasi [1]
 - Endpoint login
 - Endpoint daftar
 - Endpoint otentikasi
 - Membuat diagram untuk tabel akun di Visual Paradigm [1]
2. Sebagai mahasiswa sedang melakukan riset, atau tim marketing melakukan riset pasar, saya ingin memiliki fitur membuat survey untuk mendapat informasi dari kalangan tertentu
 - Membuat tombol untuk membuat survey baru di halaman utama, yang dihubungkan ke halaman Create New/Edit Survey [1]
 - Membuat tampilan halaman Create New/Edit Survey di Figma [3]
 - Membuat komponen-komponen Figma untuk jenis pertanyaan yang di-support [3]
 - Komponen multiple choice
 - Komponen checklist
 - Komponen input teks pendek
 - Komponen input teks panjang
5. Mendeskripsikan endpoint API untuk membuat survey baru atau mengedit survey [1]
6. Membuat diagram untuk tabel yang berhubungan survey di Visual Paradigm [1]
 - Tabel survey
 - Tabel pertanyaan dalam survey

3. Sebagai dosen, saya ingin membuat poll live dimana mahasiswa dapat berpartisipasi menjawab pertanyaan untuk mendapat informasi tentang jangkauan pengetahuan mereka secara real-time.
 - Membuat tombol untuk membuat poll baru di halaman utama, yang dihubungkan ke halaman Create New Poll [1]
 - Membuat tampilan halaman Create Poll di Figma [3]
 - Mendeskripsikan endpoint API untuk membuat poll baru [1]
 - Endpoint untuk membuat poll baru
 - Endpoint untuk menutup sesi poll
 - Membuat diagram untuk tabel yang berhubungan dengan poll di Visual Paradigm [1]
 - Tabel poll
 - Tabel pertanyaan dalam poll
4. Dan sebagainya
 - Menentukan tema warna dari aplikasi [1]
 - Membuat komponen untuk navbar dari aplikasi [1]
 - Tampilan navbar
 - Prototype untuk menghubungkan navbar ke halaman yang dihubungkan oleh linknya
 - Membuat tampilan halaman utama (kosong) di Figma [1]

Total Story Point: 24

Daily Scrum

Anggota	Pertanyaan	28 April 2023	29 April 2023
Davin Tristan Ieson	Sudah	<ul style="list-style-type: none"> Membuat diagram database di <i>Visual Paradigm</i> untuk tabel <i>accounts</i>, <i>polls</i>, <i>surveys</i>, <i>questions</i>, dan <i>question_options</i> Berkolaborasi dengan Vincent Tandra membuat desain di <i>Figma</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Menyelesaikan tampilan poll Menyelesaikan endpoint untuk buat/edit poll dan survey
	Akan	Mengerjakan halaman <i>Create/Edit Poll</i> jika belum selesai	Membuat diagram database untuk <i>sprint</i> selanjutnya
	Kendala	-	Tidak ada yang bisa dikerjakan lagi jadi sekaligus selesaikan task anggota lain.
Jansen Loman	Sudah	Membuat deskripsi endpoint yang berhubungan dengan akun, seperti login, register, dan otentikasi	-
	Akan	Membuat endpoint untuk poll dan survey	Bersama dengan Vincent Tandra mengerjakan mockup aplikasi di <i>Figma</i>

	Kendala	-	Tidak sempat mengerjakan deskripsi endpoint untuk buat/edit poll dan survey karena sudah dikerjakan anggota lainnya
	Solusi	-	Anggota memberitahukan dulu sebelum mengerjakan task anggota lain.
Vincent Tandra	Sudah	Mengerjakan desain halaman dan komponen di <i>Figma</i>	Export proyek Figma ke pdf agar lebih mudah dilihat tanpa harus buka file .fig di Figma
	Akan	Mengerjakan tampilan halaman *Create/Edit Poll*	Bersama dengan Jansen Loman mengerjakan mockup aplikasi di Figma
	Kendala	*Git clone* ke direktori yang salah ketika mau commit.	Banyak pekerjaan diluar proyek membuat kehilangan fokus
	Sisa	$24 - 19 = 6$	$6 - 6 = 0$

Sprint Review/Retrospective

Sprint Review:

What went well?	What could be improved?	What to STOP doing?	What to KEEP doing?	What to START doing?
Fitur-fitur diselesaikan dalam waktu	<i>Design</i> UI tetap sederhana dan UX tetap gampang dicerna pengguna			

Sprint Retrospective

What went well?	What could be improved?	What to STOP doing?	What to KEEP doing?	What to START doing?
Pemisahan tugas membuat anggota mudah mengerti mau mengerjakan apa selanjutnya Tidak banyak masalah dalam <i>workflow</i>	Penggunaan waktu dengan efisien agar lebih cepat menyelesaikan task Komunikasi antar anggota tim Estimasi waktu terlalu rendah untuk deskripsi endpoint dan diagram database	Berhenti mengerjakan task orang lain tanpa diberitahu terlebih dahulu	Tetap terorganisir Menyelesaikan task sebelum akhir <i>sprint</i>	Informasikan dulu anggota yang task-nya akan dibantu-kerjakan. Untuk memfasilitasi anggota lain bisa membantu kerjakan task, ketika commit langsung push pergantiannya ke <i>GitHub</i> agar bisa

				diakses anggota lain.
--	--	--	--	-----------------------

2.4 Sprint 2 (30 April 2023 – 1 Mei 2023)

Sprint Planning

Sprint Planning dilaksanakan pada tanggal 29 April 2023.

Sprint Goal:

- Memberi kemampuan untuk orang mengisi survey dan berpartisipasi dalam poll
- Memberi kemampuan pengguna untuk melihat hasil dari survey dan poll mereka

Sprint Backlog:

1. Sebagai orang yang di-survey, saya ingin bisa mengisi survey yang tersedia seperti survey public ataupun survey private jika saya di-invite.
 - Membuat tampilan halaman *Answer Survey* di Figma [3]
 - Membuat komponen-komponen untuk jawaban pertanyaan di Figma [3]
 - Endpoint untuk mengakses survey tertentu berdasarkan ID [2]
 - Endpoint untuk menerima dan menyimpan respon dari pertanyaan [2]
 - Diagram tabel yang berhubungan dengan respon [1]
2. Sebagai pembuat poll, saya ingin dapat mengajukan pertanyaan secara real-time untuk semua partisipan agar dapat menerima tanggapan secara real-time.
 - Membuat tampilan halaman *Poll Manager* di Figma [3]
 - Endpoint untuk menambahkan pertanyaan baru [2]
 - Endpoint untuk menghentikan *live-polling* [1]
 - Deskripsi komunikasi *real-time* untuk memfasilitasi *live-polling* [2]
3. Sebagai partisipan poll, saya ingin dapat melihat dan menjawab pertanyaan yang diajukan secara real-time.
 - Membuat tampilan halaman *Answer Poll* di Figma [3]
 - Membuat endpoint untuk menjawab pertanyaan poll. [1]
 - Membuat endpoint untuk mendapatkan daftar pertanyaan poll yang tersedia [1]
 - Membuat endpoint untuk mendapatkan detail pertanyaan poll berdasarkan ID [1]
4. Sebagai pembuat survey, saya ingin bisa melihat hasil dari survey yang saya buat.
 - Membuat tampilan halaman *Survey Result* di Figma [3]
 - Membuat endpoint untuk mendapatkan informasi ringkasan survey berdasarkan ID [2]
 - Membuat endpoint untuk mendapatkan hasil respon individu dari setiap responden berdasarkan ID [2]
5. Sebagai pembuat poll dan partisipan, saya ingin melihat jawaban poll orang lain secara real-time (jika diperbolehkan oleh pembuat poll).
 - Tampilan jawaban orang lain di halaman **Answer Poll** di Figma [2]
 - Endpoint untuk mengambil semua jawaban untuk pertanyaan sekarang poll [1]

Total Story Point: 35

Daily Scrum

Anggota	Pertanyaan	30 April 2023	1 Mei 2023
---------	------------	---------------	------------

Davín Tristan Ileson	Sudah	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat diagram database untuk tabel yang berhubungan dengan respon (29 April) • Membantu membuat garis besar design di Figma (29 April) • Mendeskripsikan endpoint-endpoint yang berhubungan dengan menjawab survey/poll 	<ul style="list-style-type: none"> • Memperbaiki deskripsi endpoint dan diagram <i>database</i> sedikit • <i>Polish design Figma</i>
	Akan	<ul style="list-style-type: none"> • Memperbaiki desain setelah kembali ke Medan 	<ul style="list-style-type: none"> • Melanjutkan tugas <i>sprint</i> berikutnya
	Kendala	<ul style="list-style-type: none"> • Lagi di luar kota dan tidak bisa mengakses komputer, sehingga harus mengerjakan hal yang berhubungan dengan Figma dan Visual Paradigm pada tanggal 29 • Sulit mengkomunikasikan gambaran design untuk anggota lain 	<ul style="list-style-type: none"> • Sebagian besar hari tidak bisa melakukan apa-apa karena perjalanan pulang ke Medan memakan waktu lama
	Solusi	<ul style="list-style-type: none"> • Anggota lain yang mengerjakan <i>design</i> Figma 	-
Jansen Loman	Sudah	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat tampilan <i>Answer Poll</i> • Mengerjakan tampilan lain di Figma yang tidak dispesifikasikan pada <i>Sprint Planning</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan <i>design</i> Figma untuk halaman yang belum diselesaikan
	Akan	<ul style="list-style-type: none"> • Mempersiapkan <i>design</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Pemadaman listrik saat mengerjakan proyek
	Kendala	<ul style="list-style-type: none"> • Sedang diluar untuk sebagian besar hari 	-
Vincent Tandra	Sudah	<ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan tampilan <i>Poll Editor</i> 	-

		<ul style="list-style-type: none"> Menyelesaikan tampilan ketika poll berakhir Berkolaborasi dengan Jansen Loman untuk membuat <i>design</i> Figma 	
	Akan	-	-
	Kendala	<ul style="list-style-type: none"> Lambat karena turut mengerjakan pekerjaan lain yang menghambat proses <i>design</i> Komunikasi tentang <i>design</i> cukup sulit 	-
	Sisa	$35 - 26 = 9$	$9 - 9 = 0$

Sprint Review/Retrospective

Sprint Review

What went well?	What could be improved?	What to STOP doing?	What to KEEP doing?	What to START doing?
Mockup diselesaikan tepat waktu?	Konsistensi dari <i>style</i> untuk <i>design</i> di Figma. Karena masing-masing anggota ada pandangannya sendiri bagaimana tampilan dari aplikasi.	Membuat komponen-komponen baru jika sudah tersedia komponen yang mirip agar menjaga konsistensi <i>style</i> (Contoh: sudah ada komponen <i>Button</i> tapi dibuat <i>Button</i> berbeda lagi)	<i>Design UI</i> tetap sederhana dan <i>UX</i> tetap gampang dicerna pengguna	<p>Menggunakan <i>asset</i>/komponen yang sudah ada agar <i>style</i>-nya lebih konsisten.</p> <p>Kalau benar-benar mau mengubah tampilan komponen, ubah di sumber komponennya di <i>frame Components</i> agar semua <i>instance</i> dari komponen tersebut ikut berubah.</p> <p>Mengubah bagian desain yang banyak di-<i>copy-paste</i> menjadi komponen</p>

--	--	--	--	--

What went well?	What could be improved?	What to STOP doing?	What to KEEP doing?	What to START doing?
<p>Tim saling menutupi ketika salah satu anggota ada halangan</p> <p>Kolaborasi bersama dengan semua tiga anggota pada Figma berjalan lancar pada tanggal 29 (karena Davin Tristan keluar kota pada tanggal 30 dan 1)</p>	<p>Komunikasi antar anggota tim kurang menyambung terutama untuk membagikan pandangan tentang desain; sulit dilakukan melalui <i>WhatsApp</i></p> <p>Trello kurang di-<i>update</i>, terutama untuk <i>Ongoing Backlog</i> yang sudah <i>Done</i> seharusnya dipindahkan ke <i>Done Backlog</i> oleh <i>Product Owner</i>.</p> <p><i>Sprint Planning</i> kurang men-<i>detail</i>, ada banyak <i>task</i> yang kurang jelas dan bisa dipecah. Ada juga halaman yang perlu dikerjakan di Figma tapi tidak di spesifikasikan di <i>Sprint Planning</i>.</p>	<p>Berhenti memberikan informasi dengan putus-putus atau kurang lengkap</p>	<p>Tim saling menutupi ketika salah satu anggota ada halangan</p>	<p>Lebih sering meng-<i>update</i> Trello agar tim dapat lebih mudah menyimak <i>sprint progress</i></p> <p><i>Product Owner</i> bertanggungjawab atas <i>user story</i> mana yang <i>Done</i> dan masih <i>Ongoing</i> di Trello</p> <p><i>Sprint Planning</i> harus lebih men-<i>detail</i>.</p>

2.5 Sprint 3 (2 Mei 2023 – 3 Mei 2023)

Sprint Planning

Sprint Planning dilaksanakan pada tanggal 1 Mei 2023.

Sprint Goal

- Menghubungkan interaksi antara penjawab dan pembuat survey/poll
- Membuat fitur-fitur yang berhubungan dengan pemilik akun

- Menyempurnakan *mockup*

Sprint Backlog

1. Sebagai pembuat survey, saya ingin bisa set survey menjadi private/public agar mengontrol siapa yang dapat mengakses survei
 - *Popup* yang berisi fungsionalitas untuk mengatur akses ke survey [2]
 - i. Tombol *Share* untuk membuka *popup*
 - ii. Tampilan link untuk di-copy atau di-randomize jika mau link lain
2. Sebagai user, saya ingin bisa share survey/poll ke orang lain melalui link agar mereka bisa mengisi survey atau berpartisipasi dalam poll
 - Endpoint untuk *randomize* link dari survey/poll tertentu [1]
 - i. Randomize link survey/poll
 - ii. Randomize link hasil survey/poll
 - Endpoint untuk mencari dan mengembalikan survey yang diasosiasikan dengan link yang diberikan [1]
 - Endpoint untuk menambahkan partisipan ke poll yang diasosiasikan dengan link yang diberikan [2]
 - Tabel *poll_participants* untuk menyimpan partisipan dari suatu poll [1]
 - Halaman untuk berpartisipasi/*join* dalam suatu poll [2]
3. Sebagai user, saya ingin dapat mencari survey publik untuk diisi
 - Membuat endpoint untuk mendapatkan daftar survey publik [2]
 - Membuat halaman pencarian survey yang memungkinkan pengguna untuk melakukan pencarian berdasarkan kata kunci [3]
 - Menampilkan hasil pencarian pada daftar yang bisa diklik untuk mengisi survey. [2]
4. Sebagai user dengan akun, saya ingin melihat semua survey/poll yg pernah saya buat agar saya dapat melakukan pengeditan pada survey, atau melihat hasil dari survey/poll.
 - Membuat endpoint untuk mendapatkan daftar survey/poll yang pernah dibuat oleh pengguna [2]
 - Membuat halaman untuk menampilkan survey/poll yang pernah dibuat pengguna. [2]
 - i. Jika poll belum di-end maka akan ditampilkan statusnya sebagai Ongoing
 - ii. Jika poll sudah end maka statusnya Ended
 - Menampilkan daftar survey yang berisi informasi penting seperti judul, tanggal pembuatan, dan status [1]
5. Sebagai pembuat survey/poll, saya ingin memperbolehkan orang lain untuk melihat hasil survey/poll dan membaginya melalui link, misalnya untuk presentasi hasil survey kepada pemangku kepentingan.
 - Memberikan akses kepada pembuat survey/poll untuk share link untuk membagikan hasil [2]
 - i. Tombol share untuk membuka popup
 - ii. Pengaturan dalam popup seperti mengatur apakah partisipan poll/survey boleh melihat hasil, dan link untuk membagikan hasil
 - Update backend untuk menyimpan link hasil [1]
 - i. Update skema database untuk menyimpan link hasil dari survey/poll
 - ii. Update endpoint agar mengakomodasikan link hasil
6. Sebagai user, saya ingin dapat mengedit informasi akun saya dan menghapus akun saya
 - Membuat halaman profil [3]

- i. Popup konfirmasi hapus akun
- Endpoint untuk modifikasi akun [3]
 - i. Edit informasi akun
 - ii. Hapus akun
- 7. Dan sebagainya
 - Endpoint untuk mengambil tampilan/*frontend* dari aplikasi [1]
 - Kontrol akses informasi dari endpoint, contohnya ketika mengambil informasi survey, pemilik akan mendapat semua informasi tapi penjawab tidak akan mendapat link dan link hasil karena bukan untuk dilihat mereka [1]

Total Story Point: 30

Daily Scrum

Anggota	Pertanyaan	30 April 2023	1 Mei 2023
Davin Tristan Ieson	Sudah	<ul style="list-style-type: none"> Membuat tampilan-tampilan yang berhubungan dengan <i>browsing</i> survey/poll 	
	Akan	<ul style="list-style-type: none"> Lanjut mengerjakan makalah 	
	Kendala	-	
Jansen Loman	Sudah	<ul style="list-style-type: none"> Membuat endpoint untuk <i>backend</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat endpoint untuk mengakses <i>frontend</i>
	Akan	<ul style="list-style-type: none"> Membuat endpoint untuk mengakses <i>frontend</i> 	
	Kendala	-	
Vincent Tandra	Sudah	<ul style="list-style-type: none"> Menyelesaikan halaman profil beserta fitur-fiturnya, dan tampilan yang berhubungan dengan <i>share link</i> 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Commit</i> hasil <i>final</i>
	Akan	<ul style="list-style-type: none"> Mengevaluasi hasil <i>design</i> di Figma 	
	Kendala	<ul style="list-style-type: none"> Terus-menerus harus keluar dan membeli sesuatu. 	
	Sisa	$32 - 31 = 1$	$1 - 1 = 0$

Sprint Review/Retrospective

Sprint Review

What went well?	What could be improved?	What to STOP doing?	What to KEEP doing?	What to START doing?
-----------------	-------------------------	---------------------	---------------------	----------------------

Menetapkan desain yang tetap sederhana				Tata letak <i>frame</i> di Figma dibuat lebih rapi
--	--	--	--	--

Sprint Retrospective

What went well?	What could be improved?	What to STOP doing?	What to KEEP doing?	What to START doing?
Cepat menyelesaikan proyek	Estimasi waktu, kadang terlalu cepat, kadang terlalu lambat			

2.5 Hasil

Link hasil *mockup* di Figma:

<https://www.figma.com/file/zpjFCvQSYnyhiiQ3nCfQz7/AGILE-UTS-Cheetah-IFC?node-id=0%3A1&t=n0ohzGB0OZPtEc8X-1>

Link Trello:

<https://trello.com/b/NBSZTjPj/uts>

Link GitHub:

<https://github.com/DavinTristanleson/Semester4-AGILE-UTS-cheetah-ifc>

Bab 3: Penutup

3.1 Kesimpulan

Scrum merupakan serangkaian pendekatan, peran, dan filosofi berbasis metode *Agile* yang membantu tim dan organisasi mengembangkan solusi adaptif untuk masalah kompleks.

Dengan bantuan alat-alat seperti GitHub dan Trello, tim *Scrum* dapat mengembangkan proyek dengan nyaman, dimana masing-masing anggota mengetahui kebutuhan-kebutuhan apa yang belum diselesaikan, mengembangkan produk secara terdistribusi, serta mengkomunikasikan dan mencari solusi untuk kendala yang ditemukan.

Project Manager, atau dalam *Scrum* dikenal sebagai *Scrum Master* juga dapat mengetahui kemajuan dan seberapa cepat mereka mencapai *Product Goal* yaitu hasil produk yang ingin dicapai.

Untuk proyek-proyek dimana kebutuhan sering berubah, penggunaan *Scrum* atau salah satu dari banyak *framework* yang didasarkan dari filosofi *Agile* dapat sangat bermanfaat untuk pengembangan yang efektif, fleksibel, dan terbuka.

3.2 Saran

Kepada para pembaca, kami harap makalah ini dapat bermanfaat untuk menambah wawasan terkait dengan aplikasi *Scrum*, serta penggunaan GitHub, Figma, dan Trello untuk membantu pengembangan proyek perangkat lunak.

Daftar Pustaka

Schwaber, Ken & Sutherland, Jeff, "The Scrum Guide, The Definitive Guide to Scrum: The Rules of the Game", 2020. [scrumguides.org](https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-US.pdf). Diakses pada 09 April 2023.

<https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-US.pdf>

"Agile vs Traditional Project Management [Top Differences]". knowledgehut.com. Diakses pada 09 April 2023. <https://www.knowledgehut.com/blog/agile/agile-project-management-vs-traditional-project-management>

"Why are surveys important in research? | Survey Monkey". surveymonkey.com. Diakses pada 27 April 2023. <https://www.surveymonkey.com/mp/why-are-surveys-important-in-research/>

"Why should you use live polling during your webinars". livewebinar.com. Diakses pada 27 April 2023. <https://www.livewebinar.com/blog/webinar-marketing/why-should-you-use-live-polling-during-your-webinars>

"What is Trello: Learn Features, Uses & More | Trello". trello.com. Diakses pada 09 April 2023. <https://trello.com/tour>

"About Git – GitHub Docs". github.com. Diakses pada 09 April 2023. <https://docs.github.com/en/get-started/using-git/about-git>

Atlassian, "User Stories | Examples and Template | Atlassian". atlassian.com. Diakses pada 09 April 2023. <https://www.atlassian.com/agile/project-management/user-stories>

"Estimating Story Points in Agile | Adobe Workfront". business.adobe.com. Diakses pada 27 April 2023. <https://business.adobe.com/blog/basics/story-points>

Roshan Perera, "What is Figma? (And How to Use Figma for Beginners) - Theme Junkie", 2023. theme-junkie.com. Diakses pada 27 April 2023. <https://www.theme-junkie.com/what-is-figma/>

"Ideal Modeling & Diagramming Tool for Agile Team Collaboration". visual-paradigm.com. Diakses pada 27 April 2023. <https://www.visual-paradigm.com/>