**MAKALAH**

**“PROJEK APLIKASI MOVIE”**

****

**DISUSUN OLEH**

**ALFIN (211110493)**

**FELIX WINARTHA (211111729)**

**FIKRI DWI RAMADHANHI SARAGIH (211112189)**

UNIVERSITAS MIKROSKIL

JURUSAN TEKNOLOGI INFORMATIKA

2022/2023

**DAFTAR ISI**

**COVER………………………………………………………………………………………………………………….**

**DAFTAR ISI……………………………………………………………………………………………………………**

**BAB I :**

**PENDAHULUAN…………………………………………………………………………………………………….**

1.1 Latar Belakang Pemilihan Topik…………………………………………………………………….

**BAB II :**

**PEMBAHASAN………………………………………………………………………………………………………**

2.1 Tabel Product Backlog……………………………………………………………………………………

2.2 Tabel Sprint Backlog………………………………………………………………………………………

2.3 Tabel Report Daily Scrum Meeting…………………………………………………………………

2.4 Laporan Hasil Sprint Review…………………………………………………………………………..

2.5 Laporan Hasil Sprint Retrospective………………………………………………………………..

2.6 Screenshoot Board Trello………………………………………………………………………………

2.7 Link Trello dan Github…………………………………………………………………………………..

2.8 Hasil Rancangan Aplikasi……………………………………………………………………………….

**BAB III :**

**PENUTUP………………………………………………………………………………………………………………**

3.1 Kesimpulan…………………………………………………………………………………………………….

3.2 Saran………………………………………………………………………………………………………………

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang Pemilihan Topik**

Latar belakang kami dalam pemilihan topik ialah dikarenakan sekarang merupakan jaman dimana semua menjadi serba modern dan mudah karena kemajuan teknologi.

tapi itu juga membuat manusia punya banyak tuntutan yang hendak dipenuhi, sehingga banyak daripada manusia yang mengalami tertekan, dan disaat itulah biasanya sebagai manusia maka hiburan yang dicari hanyalah mendengarkan musik, menonton film ataupun berliburan. Dengan ini kami berniat untuk membuat sebuah aplikasi untuk menonton film sehingga dimana pun kita berada, kita dapat dengan mudah mengakses film yang hendak kita tonton tanpa harus jauh – jauh ke bioskop.

**BAB II**

**PEMBAHASAN**

**2.1 Tabel Product Backlog**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | AS A.. | I WANT TO.. | SO THAT.. | PRIORITY | ESTIMATION |
| 111 | Pengguna | Dapat melakukan pendaftaran akun | Saya tidak kehilangan akun saya | HIGH | 8 |
| 112 | Pengguna | dapat melihat daftar film/movie yang sedang populer saat ini | Saya dapat lebih mudah dalam memilih film/movie | MEDIUM | 3 |
| 113 | Pengguna | Dapat melakukan pencarian film/movie | Saya dapat mencari film yang saya sukai | MEDIUM | 5 |
| 114 | Pengguna | Dapat melihat dan memutar film/movie | Saya dapat menonton film/movie | HIGH | 10 |
| 115 | Pengguna | Dapat melakukan Login setelah daftar akun | Saya dapat lebih mudah masuk ke aplikasi | HIGH | 11 |
| 116 | Pengguna | Dapat melakukan pause pada film/video | Saya dapat menghentikan film/movie dengan mudah | MEDIUM | 7 |
| 117 | Pengguna | Dapat melihat Detail Movie | Saya bisa memilih dan melihat informasi mengenai film/movie | MEDIUM | 6 |
| 118 | Pengguna | Dapat melihat list pemain-pemain pada film/movie yang sedang diputar | Saya dapat mendapatkan informasi seputar pemeran pada movie/film | LOW | 2 |

**2.2 Tabel Sprint Backlog**

|  |  |
| --- | --- |
| Sprint Planning | |
| Sprint 1 | |
| No | Sprint Goal |
| 1 | Pengguna dapat melakukan pendaftaran akun |
| 2 | Pengguna dapat melakukan pencarian film/movie |
| 3 | Pengguna dapat Login setelah membuat akun |
| 4 | Pengguna dapat melihat Detail Movie sebelum memutarnya |
| Sprint Backlog | |
| ID | Backlog Item |
| 111 | Sebagai Pengguna dapat melakukan pendaftaran akun |
| 113 | Sebagai Pengguna dapat melakukan pencarian film/movie |
| 115 | Sebagai Pengguna dapat melakukan Login setelah daftar akun |
| 117 | Sebagai Pengguna dapat melihat Detail Movie |
| Sprint 2 | |
| No | Sprint Goal |
| 1 | Pengguna dapat melihat daftar film/movie yang sedang populer |
| 2 | Pengguna dapat memutar video yang dipilih |
| 3 | Pengguna dapat melakukan pause pada video yang sedang diputar |
| 4 | Pengguna dapat melihat list pemain – pemain yang berperan pada film/movie |
| Sprint Backlog | |
| ID | Backlog Item |
| 112 | Sebagai Pengguna dapat melihat daftar film/movie yang sedang populer saat ini |
| 114 | Sebagai Pengguna dapat melihat dan memutar film/movie |
| 116 | Sebagai Pengguna dapat melakukan pause pada film/video |
| 118 | Sebagai Pengguna Dapat melihat list pemain-pemain pada film/movie yang sedang diputar |

**2.3 Tabel Report Daily Scrum Meeting**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Nama | Question | Backlog Item | Task | Kendala | Tgl Mulai | Tgl Selesai |
| 1 | Alfin | Apa yang kamu lakukan selama sprint? | Mengerjakan Fitur pendaftaran akun | Mendesain Tampilan, dan Prototipe tampilan | Tidak ada | 30/04/23 | 5/05/23 |
| 2 | Fikri | Apa yang kamu lakukan selama sprint? | Mengerjakan fitur pencarian movie/film | Mendesain Tampilan, dan Prototipe tampilan | Tidak ada | 30/04/23 | 5/05/23 |
| 3 | Felix | Apa yang kamu lakukan selama sprint? | Mengerjakan fitur Login | Prototipe tampilan | Kesulitan dalam validasi data | 30/04/23 | 5/05/23 |
| 4 | Fikri | Apa yang kamu lakukan selama sprint? | Mengerjakan fitur Detail Movie | Mendesain Tampilan | Kesulitan dalam menambhkan Detail | 30/04/23 | 5/05/23 |
| 5 | Alfin | Apa yang kamu lakukan selama sprint? | Mengerjakan daftar film/movie | Mendesain Tampilan | Tidak ada | 30/04/23 | 5/05/23 |
| 6 | Felix | Apa yang kamu lakukan selama sprint? | Mengerjakan fitur putar pada Movie | Mendesain Tampilan, dan Prototipe tampilan | Tidak ada | 30/04/23 | 5/05/23 |
| 7 | Fikri | Apa yang kamu lakukan selama sprint? | Mengerjakan fitur pause pada Movie | Mendesain Tampilan, dan Prototipe tampilan | Kesulitan dalam membuat fungsi pada tombol Pause | 30/04/23 | 5/05/23 |
| 8 | Alfin | Apa yang kamu lakukan selama sprint? | Mengerjakan daftar list pemain / pemeran pada Movie | Mendesain Tampilan | Kesulitan dalam membentuk icon untuk avatar pemeran | 30/04/23 | 5/05/23 |

**2.4 Hasil Laporan Sprint Review**

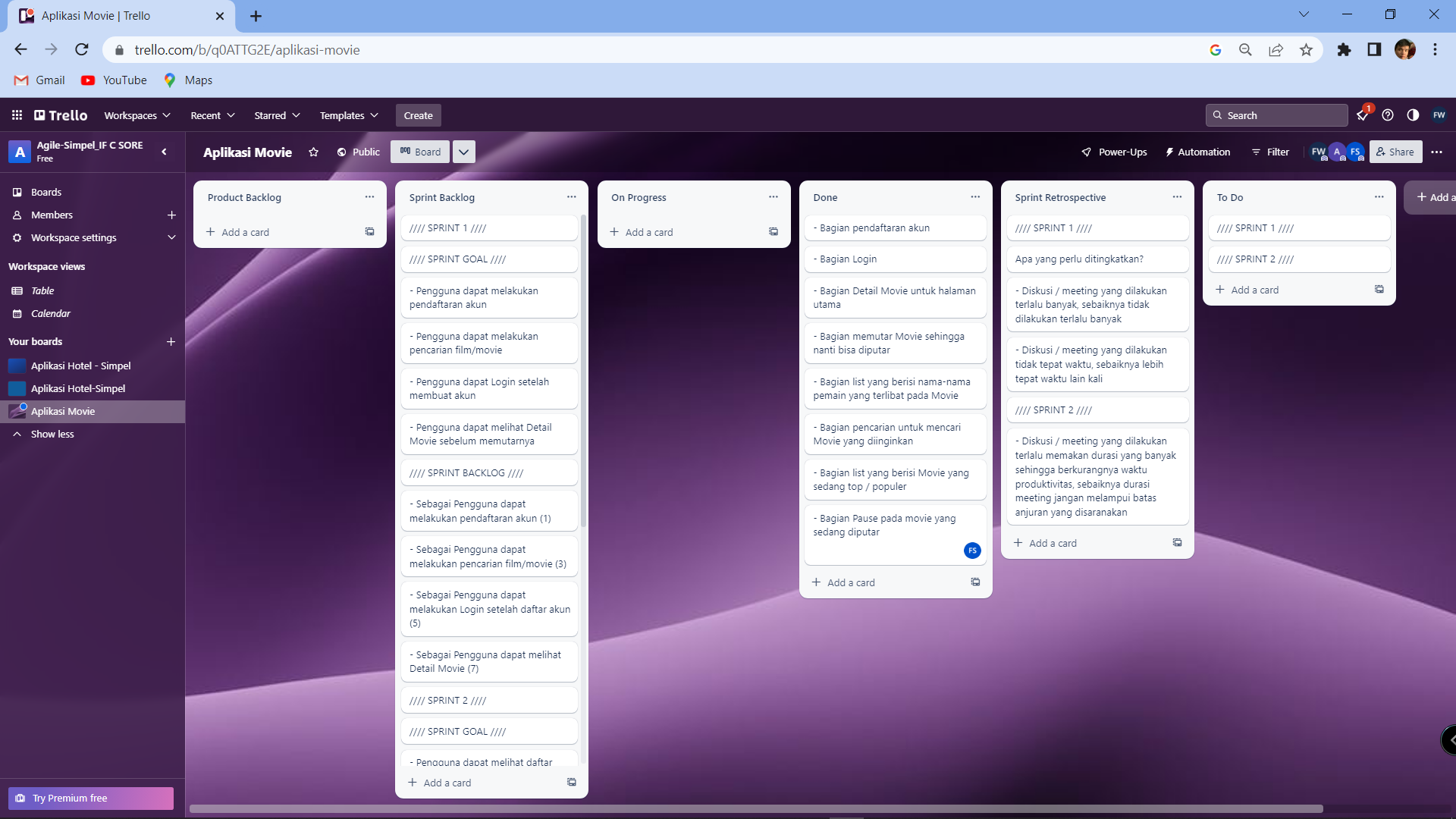
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Sprint Review | | |
| Sprint 1 | | |
| Selesai | Belum Selesai | Tahap Selanjutnya |
| Task 1 : Mendesain Tampilan | - | - Sprint 2  - Sprint Goal 1  - Sprint Goal 2 |
| Task 2 : Prototipe Tampilan | - |
| Sprint 2 | | |
| Task 1 : Mendesain Tampilan | - | - Selesai |
| Task 2 : Prototipe Tampilan | - |

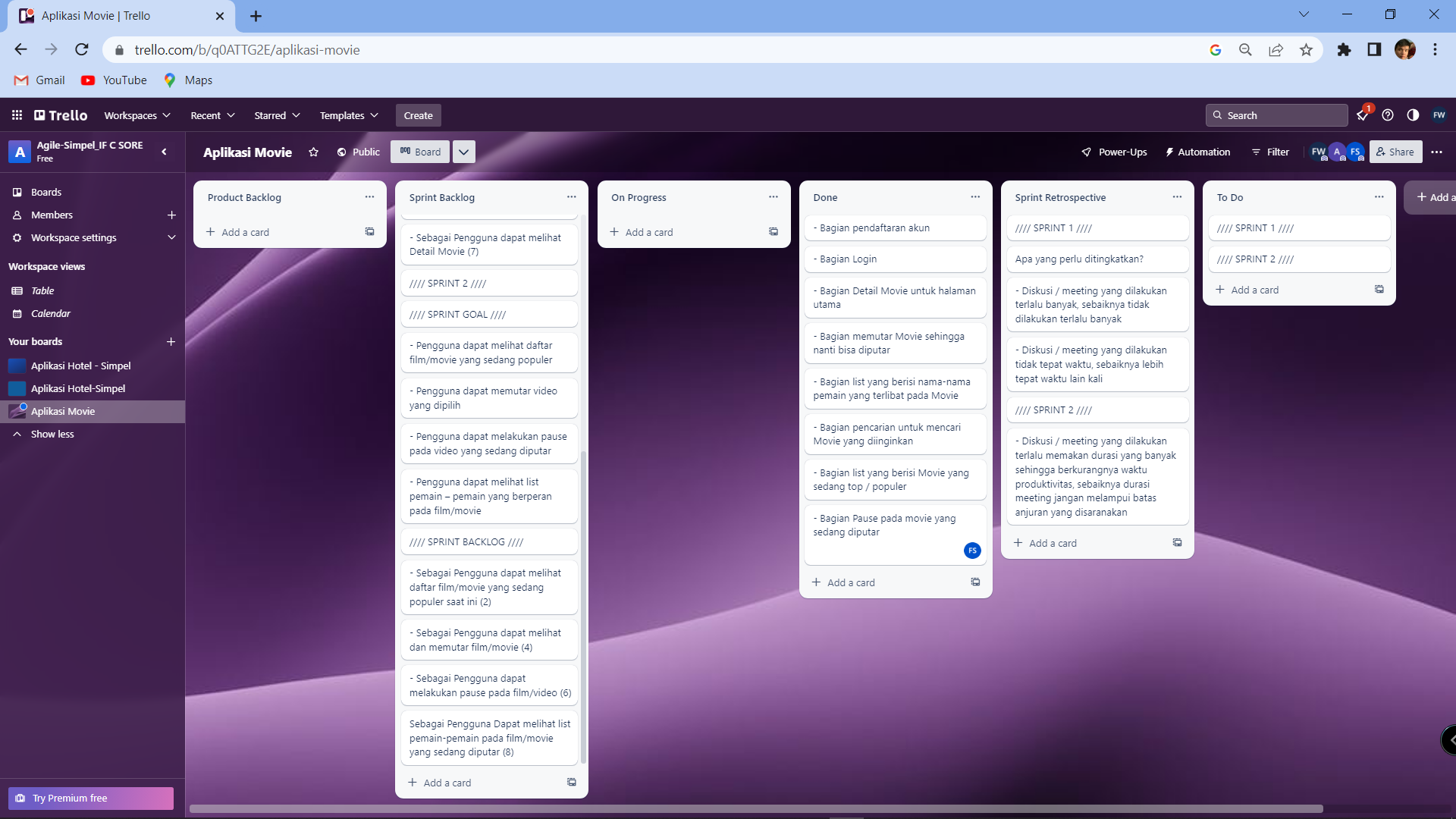
**2.5 Tabel Laporan Hasil Sprint Retrospective**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Tabel Sprint Retrospective (Sprint 1) | | | | |
| Analysis | | Action | | |
| What went well? | What could be improved? | What to stop doing? | What to keep doing? | What to start doing? |
| Faster Decision | Start on time | Meeting or discussion not on time | Conduct an on time meeting or discussion | Time expectation |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Tabel Sprint Retrospective (Sprint 2) | | | | |
| Analysis | | Action | | |
| What went well? | What could be improved | What to stop doing? | What to keep doing? | What to start doing? |
| Result Driven meeting | Pre-meet discussion | Meeting or discussion takes too long time | Make an shorter meeting | Schedule meeting for certain days |

**2.6 Screenshoot Board Trello**



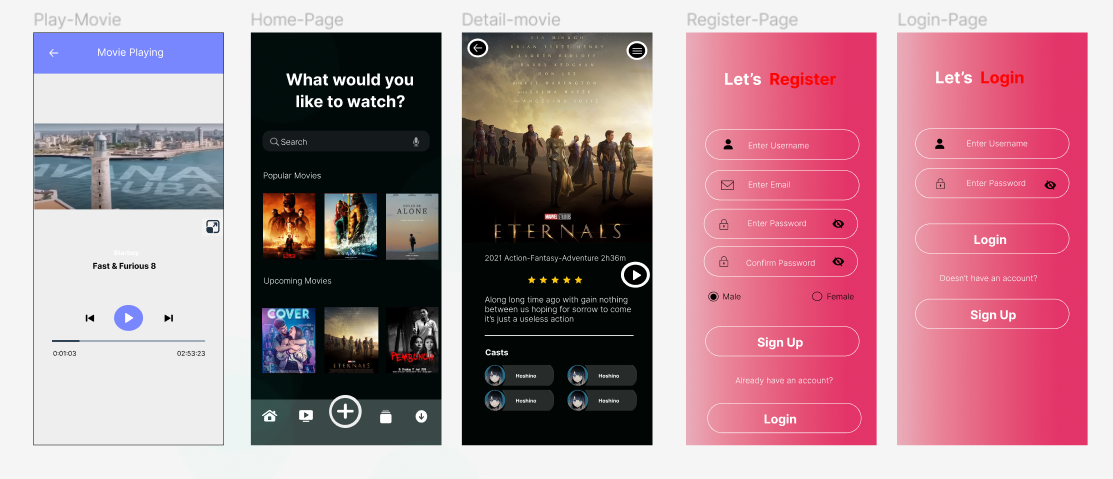


**2.7 Link Trello dan Github**

Link Trello : https://trello.com/b/q0ATTG2E/aplikasi-movie

Link Github : <https://github.com/KAZEEEEEEEEEEE/uts-6> (Menggunakan branch master)

**2.8 Hasil Rancangan Aplikasi**

****

**BAB III**

**PENUTUP**

**3.1 Kesimpulan**

Dengan adanya kemajuan teknologi yang sangat pesat dikala ini memberikan manusia tantangan untuk mengikuti kemajuan teknologi karena jika tidak maka akan manusia ditelan jaman, dengan adanya ini menjadikan manusia hendak mematuhi beberapa aturan yang ada.

Dengan adanya tuntutan pekerjaan yang sangat berat menjadikan manusia tidak mempunyai waktu luang yang cukup untuk bersenang-senang dalam artian menghibur diri baik itu secara berpergian, mendengarkan musik, menonton ataupun yang lainnya. Sehingga kami berniat untuk menyediakan sebuah aplikasi yang nantinya dapat membantu manusia ataupun orang lain untuk dapat menghibur diri walaupun sekedarnya menonton, dengan ada ini maka sangat diharapkan aplikasi buatan kami dapat membantu orang lain.

**3.2 Saran**

Diharapakan khalayak umum yang menerima, membaca dan merasakan manfaat daripada yang kita ciptakan sehingga nantinya mungkin akan bermanfaat disuatu saat bagi segelintir orang yang membutuhkannya.