

## Laporan Tugas 2 Pengembangan Perangkat Lunak Tangkas



Oleh:

Tim Peak

Anggota:

Ananta Risyadsyah	211111427
Frans Yohanes Padang	211111121
Muhammad Hadyan Yazid	211112533

IF-B PAGI

FAKULTAS TEKNIK INFORMATIKA

UNIVERSITAS MIKROSKIL

## **JUDUL APLIKASI**

Judul atau nama aplikasi yang akan kami buat adalah Trashure, aplikasi ini kami kembangkan dengan menggunakan flutter.

## **LINK TRELLO**

<https://trello.com/b/bFdxqEnu>

## **LINK GITHUB**

<https://github.com/FransYoh/UTS-Agile>

## LATAR BELAKANG

Berdasarkan keadaan pengelolaan sampah yang kurang efektif dan berdampak buruk pada lingkungan, maka diperlukan suatu solusi yang dapat mengoptimalkan pengangkutan sampah agar lebih tertata dan efisien. Dengan pengumpul sampah atau tukang sampah konvensional, penjemputan sampah dilakukan sesuai jadwal yang telah ditentukan, namun hal ini kurang efektif ketika sampah yang dihasilkan oleh rumah tangga berjumlah besar dan berkelanjutan, sehingga mengakibatkan penumpukan sampah dan berdampak buruk pada kesehatan lingkungan sekitar. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu aplikasi penjemputan sampah yang dapat mengatasi masalah tersebut dan memberikan solusi yang lebih baik untuk pengelolaan sampah.

Aplikasi penjemputan sampah adalah solusi yang tepat untuk mengoptimalkan pengelolaan sampah secara efektif dan efisien. Aplikasi ini dapat memudahkan pengelolaan sampah dengan cara yang lebih modern serta sistematis. Dengan adanya aplikasi ini, setiap rumah tangga dapat menjadwalkan pengangkutan sampah secara mandiri, tanpa harus menunggu jadwal pengangkutan sampah dari tukang sampah konvensional. Aplikasi ini juga dapat memberikan informasi secara langsung atau real-time mengenai jadwal pengangkutan sampah dan bisa juga memberikan notifikasi kepada pengguna jika ada perubahan jadwal.

Selain itu, aplikasi ini dapat membantu tukang sampah konvensional untuk lebih efektif dan efisien dalam melakukan pekerjaannya yaitu pengangkutan sampah, sehingga penumpukan sampah di lingkungan sekitar dapat berkurang. Dengan adanya aplikasi penjemputan sampah ini, diharapkan dapat mengurangi masalah Kesehatan dan lingkungan yang disebabkan oleh penumpukan sampah, sehingga dapat menciptakan lingkungan yang lebih sehat dan nyaman untuk ditinggali

**Tabel Product Backlog**

ID	As A...	I Want To...	So That...	Priority	Estimation
1	Pengguna	Melihat list petugas terdekat yang dapat dihubungi	Untuk menjemput sampah saya dengan cepat	High	6
2	Pengguna	Ingin menentukan jadwal penjemputan sampah.	Agar penjemputan sampah terjadwalkan secara teratur	High	5
3	Pengguna	Ingin melakukan pembayaran dengan metode pembayaran yang tersedia	Agar melakukan pembayaran dengan mudah dan fleksibel (cash, transfer, e-wallet)	High	5
4	Pengguna	Ingin menjual sampah yang dapat didaur ulang	Untuk mendapatkan keuntungan dari sampah saya (uang atau poin yang dapat ditukarkan dalam aplikasi)	High	4
5	Mitra	Ingin mendaftarkan diri menjadi mitra	Agar bisa menyediakan pelayanan sampah online	High	3
6	Mitra	Ingin melihat list informasi pelanggan yang terdaftar di aplikasi	Agar bisa menentukan alur pengambilan sampah yang efektif dan efisien (alamat, jadwal pengambilan, tagihan)	Medium	3
7	Pengguna	Melakukan login ke aplikasi sebagai pelanggan	Agar bisa melakukan pemesanan jasa	Low	3
8	Mitra	Melakukan login ke aplikasi sebagai mitra	Sehingga bisa menjadi penyedia jasa	Low	3

## Sprint Planning

### Sprint Goal

- Sebagai Pengguna dapat melakukan pemesanan pengangkutan sampah terdekat

### Tabel Sprint Backlog

No.	User Story	Tasks	Assignee	Estimation (hrs)	Status
1.	Sebagai pengguna, saya ingin melakukan login ke aplikasi sebagai pelanggan sehingga dapat melakukan pemesanan jasa	1. Coding login Screen 2. Testing	1. Frans 2. Hadyan	1. 2 2. 1	1. Done 2. Done
2.	Sebagai pengguna saya ingin bisa melihat list petugas yang dapat dihubungi, sehingga dapat menjemput sampah saya	1. Coding for partner list Screen 2. Testing	1. Hadyan 2. Ananta	1. 3 2. 1	1. Done 2. Done
3.	Sebagai pengguna saya ingin melakukan pembayaran dengan metode yang tersedia, sehingga dapat melakukan pembayaran dengan mudan dan fleksibel(cash, transfer, e-wallet)	1. Coding for payment Screen 2. Testing	1. Ananta 2. Frans	1. 2 2. 1	1. Done 2. Done
4.	Sebagai pengguna saya ingin menentukan jadwal penjemputan sampah, sehingga penjemputan sampah terjadwal secara teratur	1. Coding for scheduling Screen 2. Testing	1. Ananta 2. Hadyan	1. 3 2. 1	1. Done 2. Done
5.	sebagai pengguna saya ingin menjual sampah yang dapat didaur ulang, sehingga saya	1. Coding for Recycle Screen 2. Testing	1. Hadyan 2. Frans	1. 1,5 2. 1,5	1. Done 2. Done

	mendapat keuntungan dari sampah saya (uang atau poin yang dapat digunakan membayar layanan sampah)				
--	--	--	--	--	--

### Daily Scrum Report Table Sprint 1

Team Member	Question	Saturday, 1-Juli-2023	Sunday, 2-Juli-2023
Hadyan	What did You do yesterday?	Merancang scrum dan meeting Bersama tim	Coding untuk recyle Screen
	What are doing today?	Coding untuk recyle Screen, testing login Screen	Coding untuk partner list Screen dan testing scheduling Screen
	is there anything blocking you?	Tidak ada halangan yang berarti	Sedikit halangan dalam menggunakan widget listview builder
Frans	What did You do yesterday?	Merancang scrum dan meeting penentuan tugas	Coding Untuk Login Screen
	What are doing today?	Coding Untuk Login Screen	Coding untuk login screen dan testing untuk payment dan recycle screen
	is there anything blocking you?	Tidak ada	Tidak ada
Ananta	What did You do yesterday?	Merancang scrum dan meeting Bersama tim	Coding untuk payment Screen
	What are doing today?	Coding untuk payment Screen	Coding untuk scheduling Screen dan testing partner list Screen
	is there anything blocking you?	Tidak ada	Tidak ada

# Sprint Review 1

## 1. Pendahuluan

- a. Tujuan sprint review: Tujuan dari sprint review kali ini adalah untuk mengevaluasi hasil kerja tim pada sprint yang telah Selesai dan memastikan bahwa target sprint telah tercapai
- b. Durasi Sprint yang telah berlalu: Durasi sprint yang telah berlalu adalah 2 hari
- c. Anggota tim yang hadir: semua anggota hadir (Ananta, Frans, Hadyan)

## 2. Ringkasan Sprint

- a. Penjelasan sprint goal yang telah di capai:  
Sprint goal: Sebagai Pengguna dapat melakukan pemesanan pengangkutan sampah terdekat.  
Sprint goal tersebut dapat diartikan sebagai tujuan dari pengembangan produk atau fitur baru yang memungkinkan pengguna untuk memesan jasa pengangkutan sampah terdekat melalui platform atau aplikasi. Sprint goal ini dapat diukur dengan seberapa efektif dan efisien pengguna dapat melakukan pemesanan pengangkutan sampah terdekat setelah fitur atau produk ini dirilis.
- b. Sprint Backlog dapat dilihat di halaman atas
- c. Kendala yang dihadapi selama sprint: Tidak ada kendala yang berarti,

## 3. Demo Produk

- a. Fitur yang telah di selesaikan :
  - Fitur login bagi pengguna
  - Fitur List Partner yang tersedia => Fitur Call to Dump
  - Fitur Penjadwalan pengangkutan sampah => Fitur Scheduling
  - Fitur Pembayaran/payment sampah
  - Fitur daur ulang(recycle) => Fitur Trash for Cash
- b. Menunjukkan bagaimana fitur dapat digunakan :
  - Fitur Login : Dengan fitur ini diharapkan pengguna dapat memiliki akun sendiri untuk bisa login kedalam aplikasi dan menggunakan fitur yang tersedia sebagai pelanggan
  - Fitur Call to Dump : Fitur ini adalah halaman yang berisi list dari partner/mitra yang dapat dihubungi untuk melakukan pengangkutan sampah
  - Fitur Scheduling : Fitur ini berguna untuk melakukan penjadwalan penjemputan sampah secara berkala, dan dapat diatur sesuai kebutuhan pengguna
  - Fitur Pembayaran : Fitur pembayaran adalah halaman untuk memilih pembayaran yang ingin digunakan, dalam aplikasi ini kami menyediakan metode cash, transfer, dan e-wallet(dompot digital)



- Fitur Trash for Cash : fitur yang dapat digunakan oleh pengguna yang memiliki sampah yang masih bisa didaur ulang, atau barang bekas yang masih memiliki nilai. Sampah daur ulang nantinya dikonversi menjadi kredit/poin yang nanti nya dapat digunakan untuk membayar layanan sampah benda lainnya.

## Sprint Retrospective Board

Analysis			Actions	
What went well?	What could be improved	What to stop doing	What to keep doing	What to start doing
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coding yang dilakukan secara masing masing tidak terkendala walaupun masih dalam tahap belajar dan mengenal</li> <li>- Saling Membantu dan membackup teman</li> <li>- Pembagian tugas yang adil (tidak ada yang merasa dirugikan)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pembagian dan penggunaan waktu yang masih saja kurang efektif</li> <li>- Komunikasi yang lemah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menunda pekerjaan</li> <li>- Saling tunggu dan menunggu dan kurang proaktif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saling backup dan mensupport rekan</li> <li>- Memperdalam pengetahuan coding terutama flutter</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saling mengingatkan</li> <li>- Komunikasi Kembali ditingkatkan baik selama jangan menunggu inisiatif orang lain</li> </ul>

## Sprint Planning 2

### Sprint Goal

- Sebagai Partner dapat mencari pelanggan yang membutuhkan pengangkutan sampah online

### Tabel Sprint Backlog

No.	User Story	Tasks	Assignee	Estimation (hrs)	Status
1.	Sebagai mitra saya ingin mendaftarkan diri sebagai mitra, sehingga saya dapat menyediakan layanan sampah secara online	1. Coding partner register Screen 2. Testing	1. Frans 2. Ananta	1. 2 2. 1	1. Done 2. Done
2.	Sebagai mitra, saya ingin melakukan login ke aplikasi sebagai mitra, sehingga dapat menjadi mitra penyedia jasa pengangkutan sampah online	1. Coding for login partner Screen 2. Testing	1. Frans 2. Hadyan	1. 2 2. 1	1. Done 2. Done
3.	Sebagai mitra saya ingin melihat list informasi pelanggan, sehingga saya dapat menentukan alur pengambilan sampah yang efektif dan efisien(alamat, jadwal pengambilan, tagihan)	1. Coding for costumer list Screen 2. Testing	1. Hadyan 2. Ananta	1. 3 2. 2	1. Done 2. Done

### Daily Scrum Report Table Sprint 2

Team Member	Question	Monday, 3-Juli-2023	Tuesday, 4-Juli-2023
Hadyan	What did You do yesterday?	Coding untuk partner list Screen	Coding untuk Customer list Screen
	What are doing today?	Coding untuk Customer list Screen	Testing login partner Screen
	is there anything blocking you?	Tidak ada	Tidak ada
Frans	What did You do yesterday?	Coding untuk login screen dan testing untuk payment dan recycle screen	Coding untuk Register Screen untuk Partner
	What are doing today?	Coding untuk Register Screen untuk Partner	Coding Login Screen untuk Partner dan routing untuk menggabungkan semua screen
	is there anything blocking you?	Tidak ada	Ada sedikit kebingungan saat routing dari menu utama tetapi sudah bisa diselesaikan
Ananta	What did You do yesterday?	Coding untuk scheduling Screen dan testing partner list Screen	Testing partner register, dan costumer list Screen
	What are doing today?	Testing partner register, dan costumer list Screen	Membantu tim dalam mengembangkan aplikasi
	is there anything blocking you?	Tidak ada	Tidak ada

## Sprint Review 2

### 1. Pendahuluan

- a. Tujuan sprint review: Tujuan pada sprint review kali ini tidak jauh berbeda yaitu untuk melihat hasil kerja tim pada sprint yang telah dilakukan kemudian memastikan bahwa target sprint telah tercapai, dan juga mengevaluasi pekerjaan dari tim
- b. Durasi Sprint yang telah berlalu: Durasi sprint yang telah berlalu adalah 2 hari
- c. Anggota tim yang hadir: semua anggota hadir (Ananta, Frans, Hadyan)

### 2. Ringkasan Sprint

- a. Penjelasan sprint goal yang telah di capai:  
Sprint goal: Sebagai Partner dapat mencari pelanggan yang membutuhkan pengangkutan sampah online.  
Pada sprint goal di atas dapat kita artikan sebagai tujuan dari pengembangan aplikasi atau fitur-fitur yang memungkinkan calon mitra atau partner untuk mendaftarkan diri sebagai mitra, kemudian untuk melakukan penyediaan jasa untuk mendapatkan pelanggan. Sprint goal ini dapat diukur dengan seberapa mudah dapat melakukan mitra dalam melakukan pendaftaran beserta melakukan penyediaan jasa setelah fitur atau produk ini dirilis.
- b. Sprint Backlog dapat dilihat di halaman atas
- c. Kendala yang dihadapi selama sprint: Tidak ada kendala yang berarti, mungkin perlu meningkatkan kedisiplinan terhadap waktu

### 3. Demo Produk

- a. Fitur yang telah di selesaikan :
  - Fitur register menjadi mitra
  - Fitur login bagi mitra
  - Fitur List pelanggan yang tersedia
- b. Menunjukkan bagaimana fitur dapat digunakan :
  - Fitur Register: Dengan fitur ini diharapkan calon mitra dapat melakukan pendaftaran ke aplikasi untuk menjadi mitra kemudian memiliki akun agar bisa melakukan pelayanan jasa kepada pelanggan
  - Fitur login bagi mitra : fitur ini bertujuan untuk mitra masuk ke aplikasi menggunakan akun nya sendiri untuk mengakses fitur-fitur yang ada dalam aplikasi.
  - Fitur List pelanggan : Fitur ini adalah halaman yang berisi list dari pelanggan terdekat yang dapat dilihat lokasinya dan dapat dihubungi untuk melakukan penjemputan sampah.

## Sprint Retrospective Board

Analysis			Actions	
What went well?	What could be improved	What to stop doing	What to keep doing	What to start doing
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengerjaan task yang lancar</li> <li>- Kerjasama tim yang baik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kurang kedisiplinan, terutama terhadap waktu</li> <li>- Kemampuan dan keterampilan dalam pengerjaan tugas</li> <li>- Komunikasi antar anggota selama pengerjaan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Terlalu santai dan menunda-nunda pengerjaan menunggu malam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saling backup dan mensupport rekan</li> <li>- Terus mengasah kemampuan coding</li> <li>- Ketika mulai muncul ketertarikan dan interest</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- mulai mengerjakan pekerjaan sesuai jadwal</li> <li>- saling mengingatkan akan tugas, jangan saling menunggu</li> </ul>

## Screenshot Trello Board

**Trashure (Tugas 2 Agile)** ☆ Public Board

This board is set to public. You can change its visibility at any time. [Learn more here](#)

Power-Ups Automation Filter AR MY Share

### Requirement Gethering(RG) /Product Backlog

- [5]Sebagai pengguna saya ingin bisa melihat list petugas yang dapat dihubungi, sehingga dapat menjemput sampah saya
- [5]sebagai pengguna saya ingin menentukan jadwal penjemputan sampah, sehingga penjemputan sampah terjadwal secara teratur
- [5]sebagai pengguna saya ingin melakukan pembayaran dengan metode yang tersedia, sehingga dapat melakukan pembayaran dengan mudan dan fleksibel(cash, transfer, e-wallet)
- [4]sebagai pengguna saya ingin menjual sampah yang dapat didaur ulang, sehingga saya mendapat keuntungan dari sampah saya (uang atau poin yang dapat digunakan membayar layanan sampah)
- [4]sebagai mitra saya ingin mendaftarkan diri sebagai mitra, sehingga saya dapat menyediakan layanan sampah secara online

+ Add a card

### Backlog/Sprint Backlog

- Sprint Goals
- Sprint Backlog

+ Add a card

### Doing

+ Add a card

### Testing

+ Add a card

### Done

+ Add another list

Hallo, Guest!

Ready for Clean up?

- Call to Bang
- Trash to Bang
- Call to Bang
- Trash to Bang

Sebagai Pengguna dapat melakukan pemesanan pengangkutan sampah terdekat

May 6 - May 7 1

AR MY

**TRASHURE**  
New Trash App

Login / Sign Up

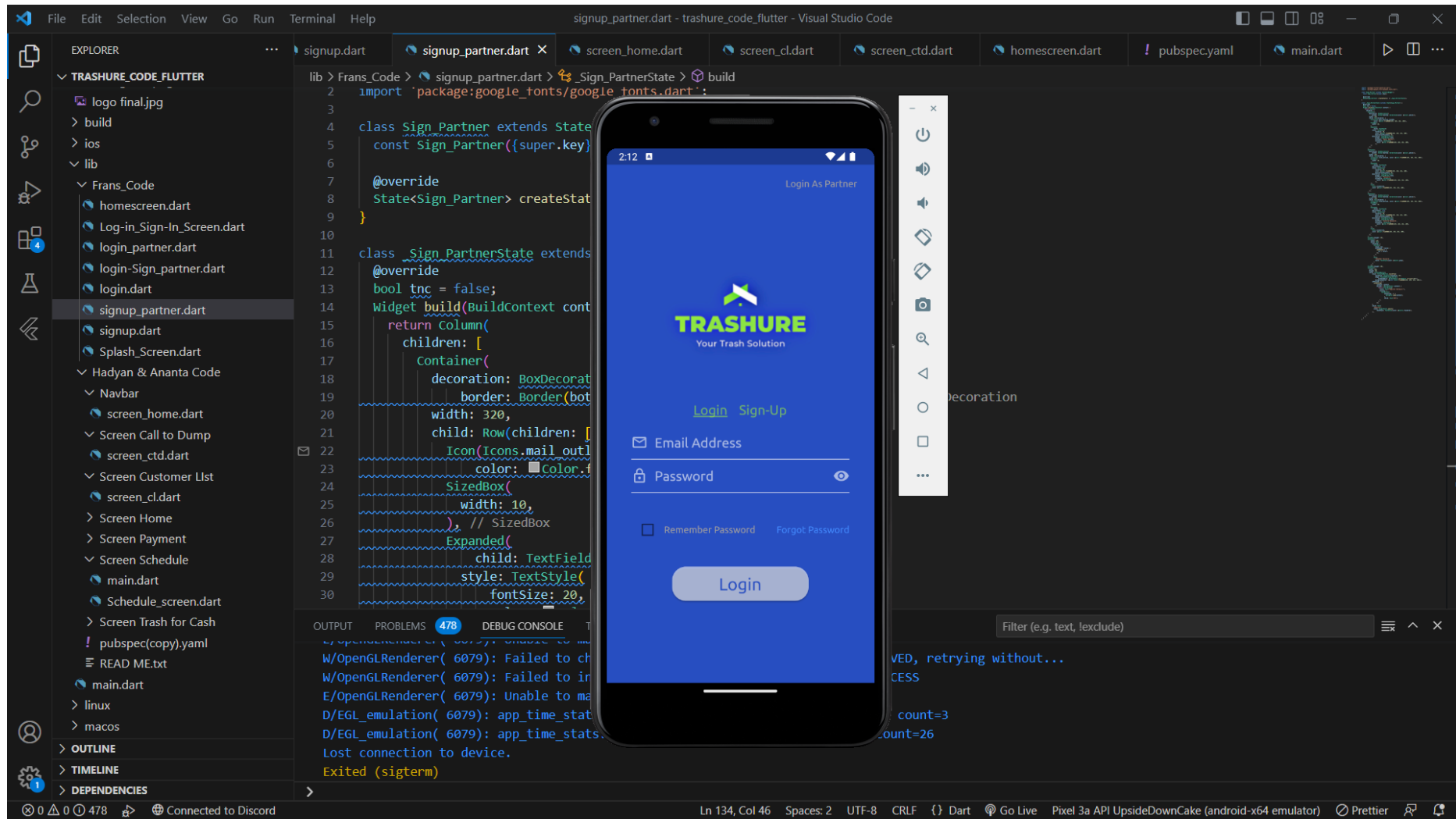
Email Address

Password

+ Add a card

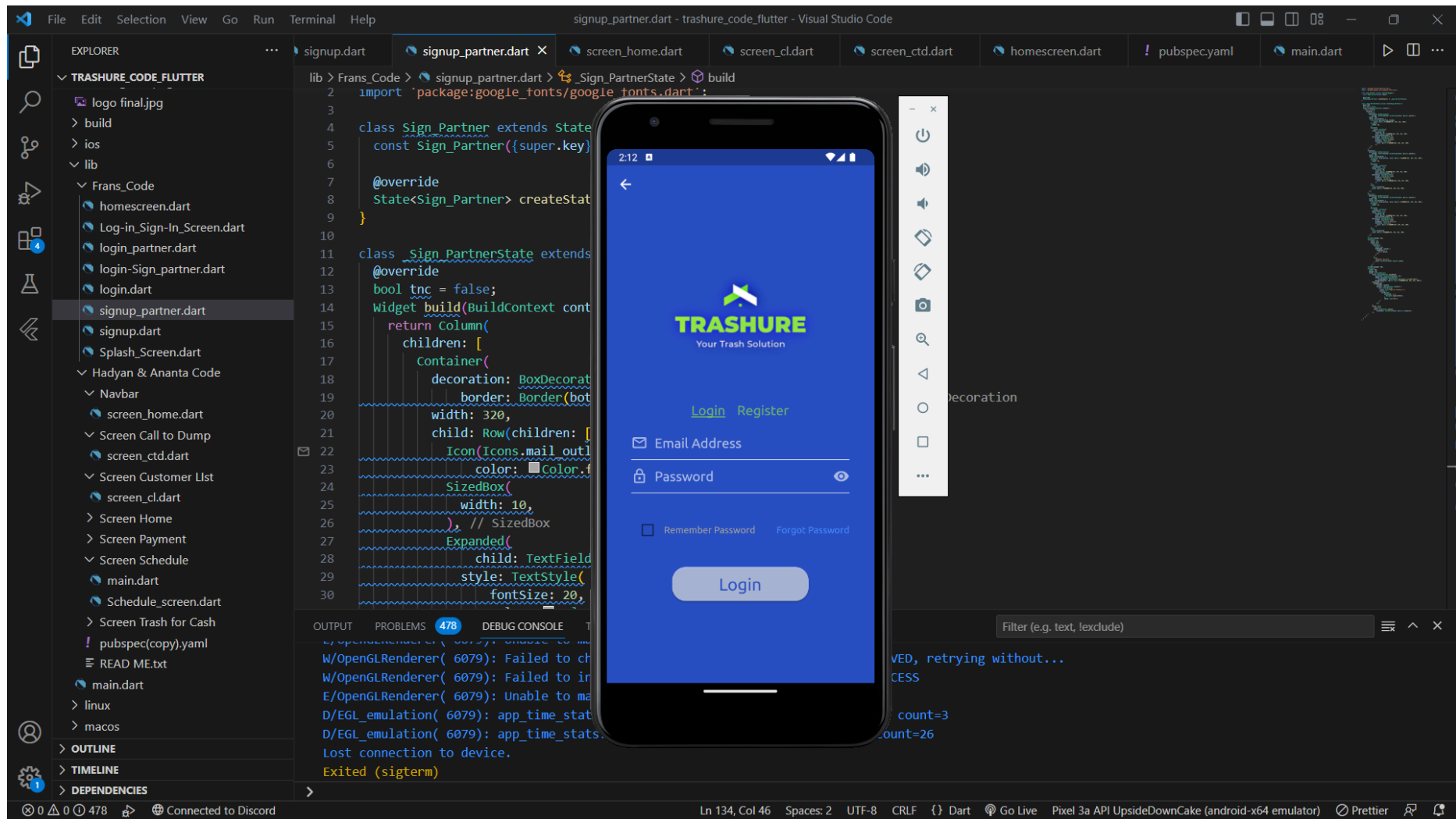
trellor.com/.../13-3-4sebagai-pengguna-saya-ingin-melakukan-login-ke-aplikasi-sebagai-pela...

## Hasil Aplikasi Trashure :

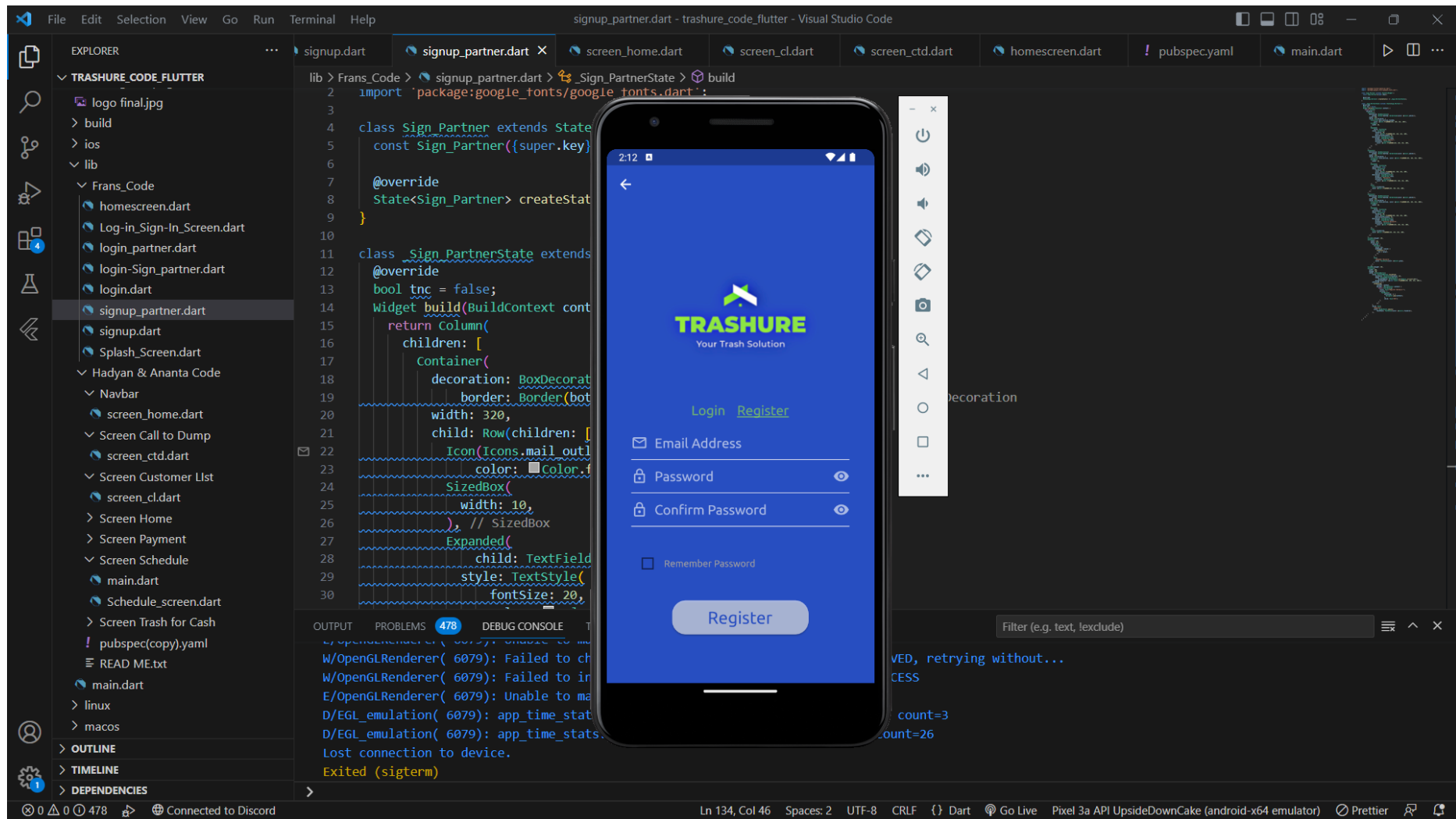


## Login Screen (user)

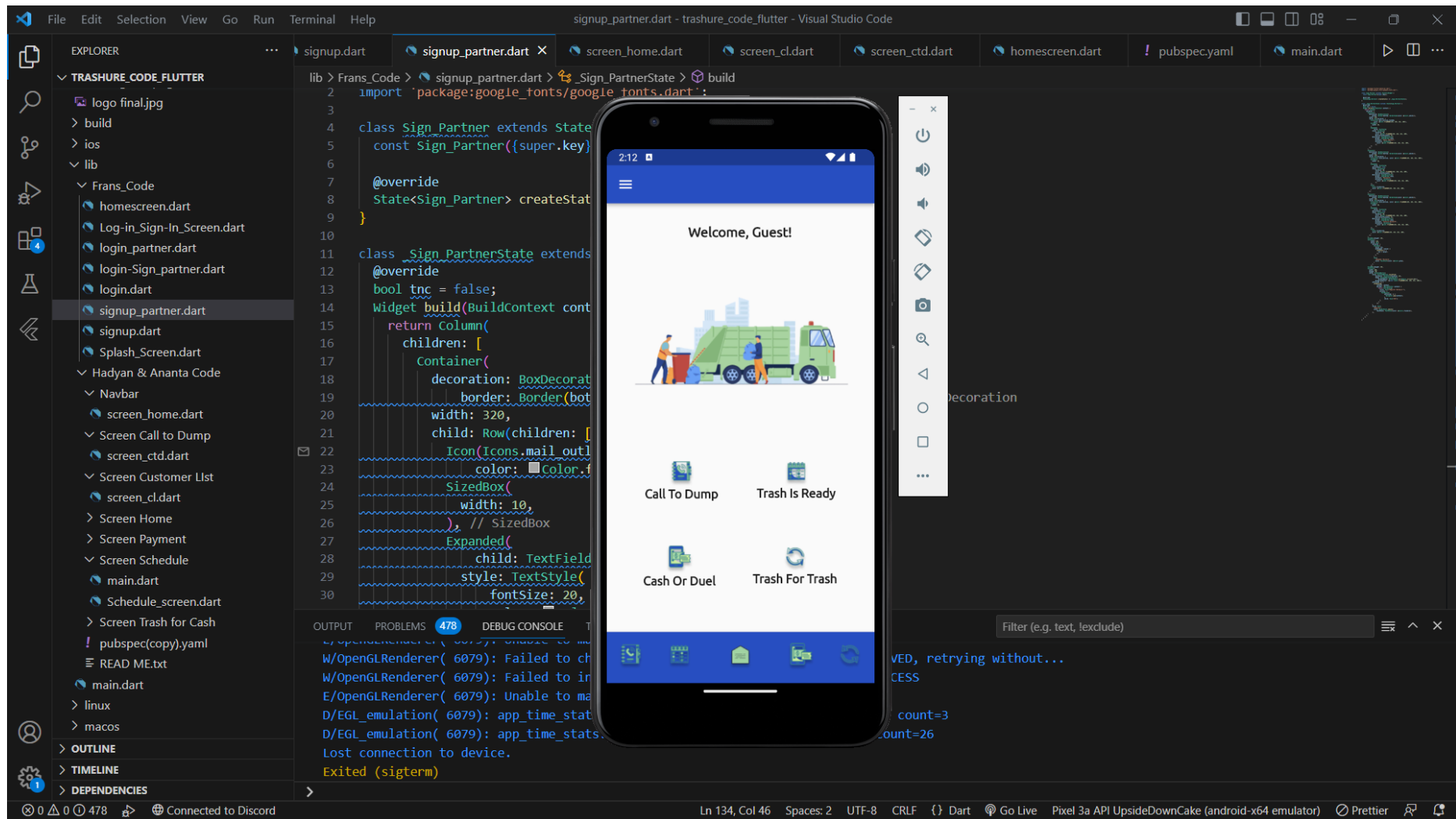




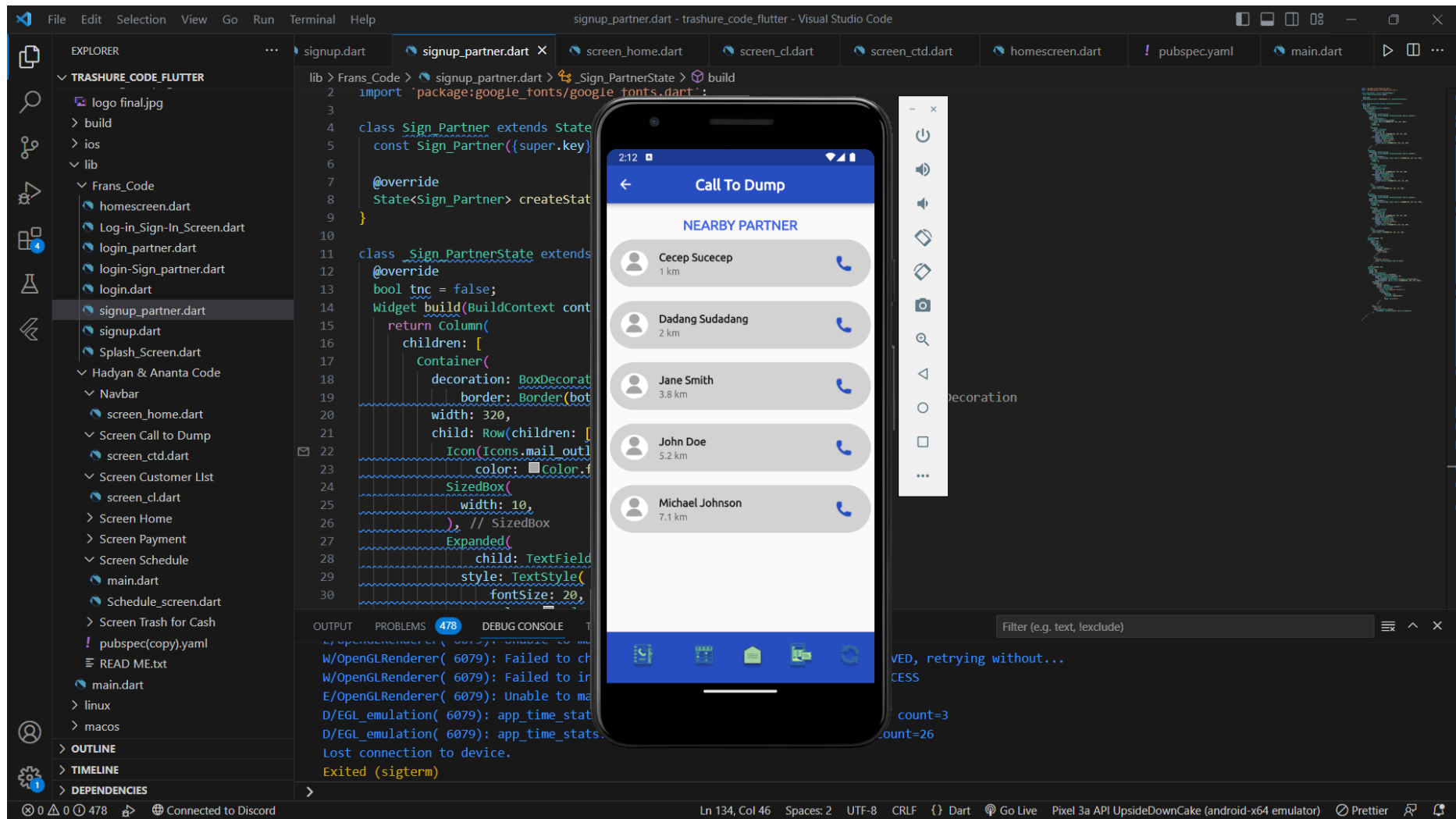
## Login Screen (Partner/Mitra)



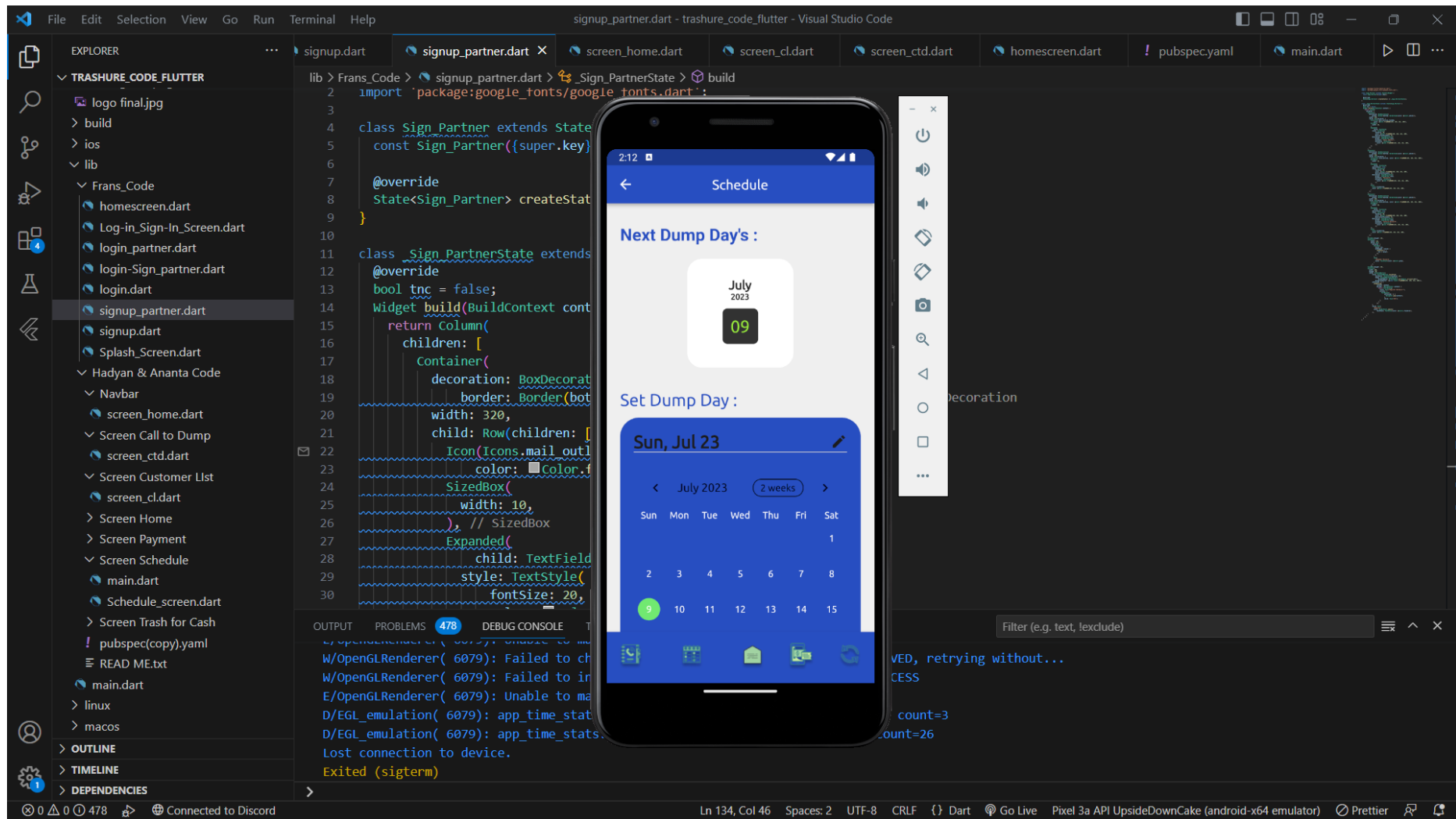
## Register Screen



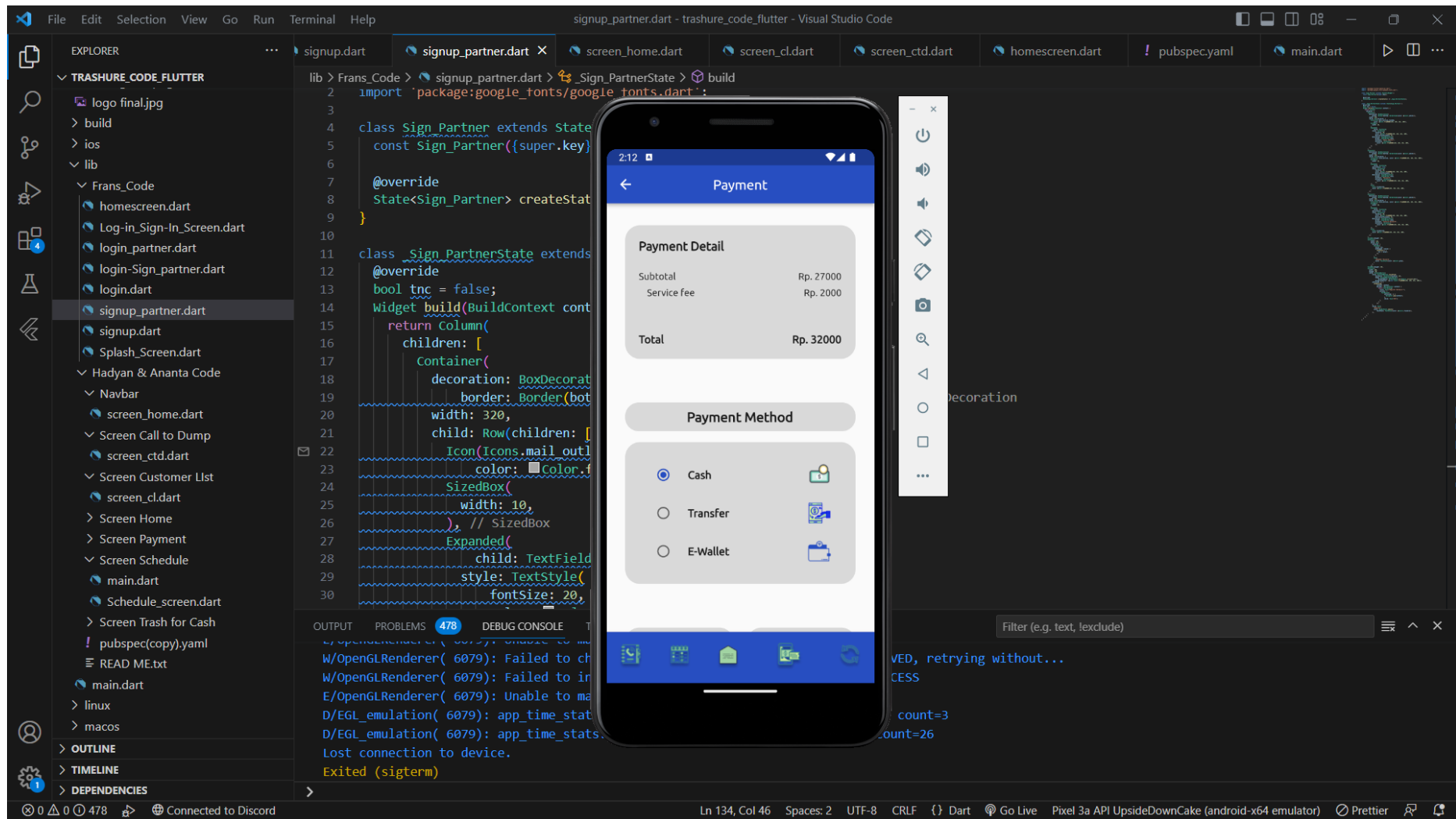
Home Screen



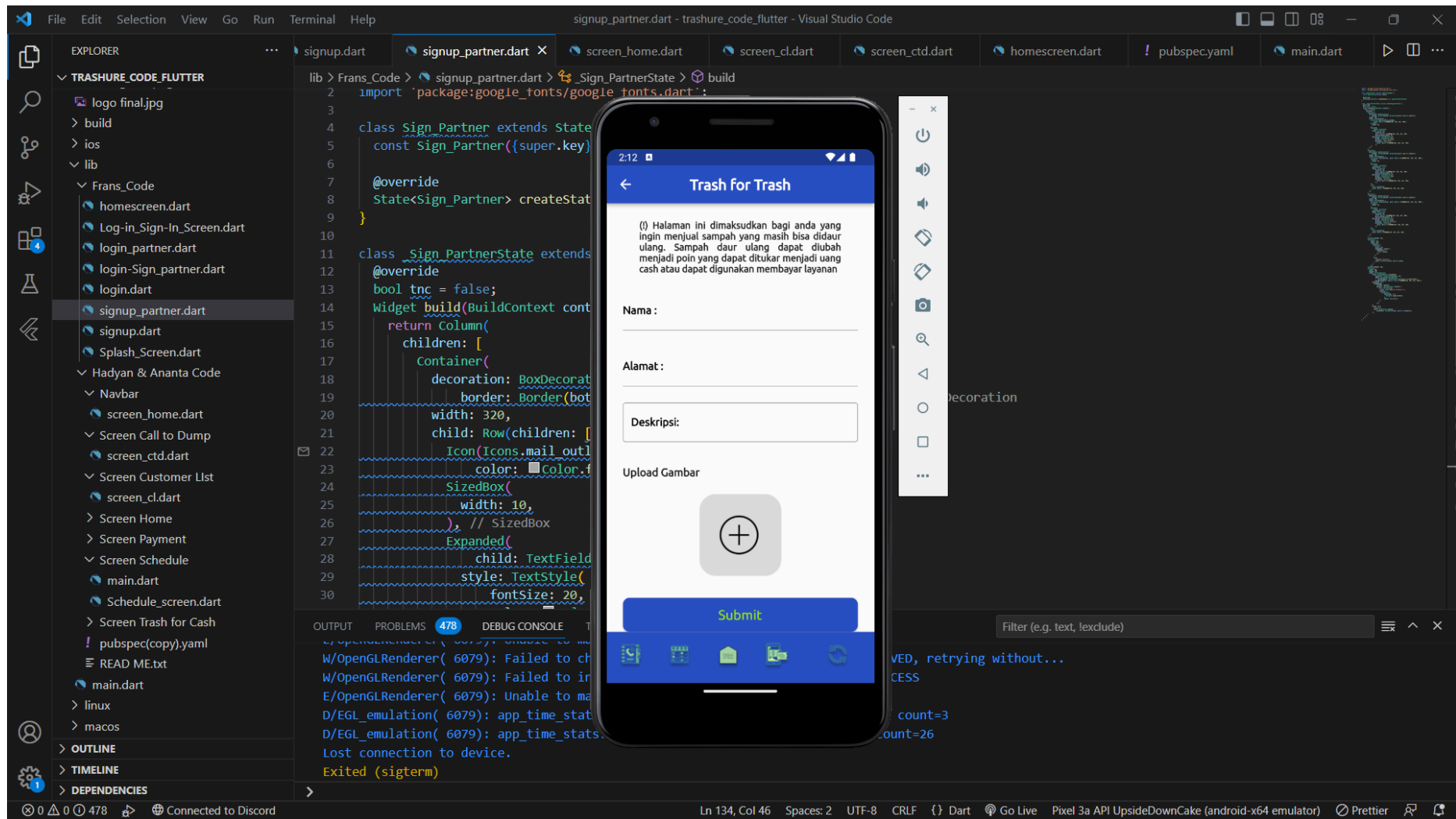
## Call To Dump Screen



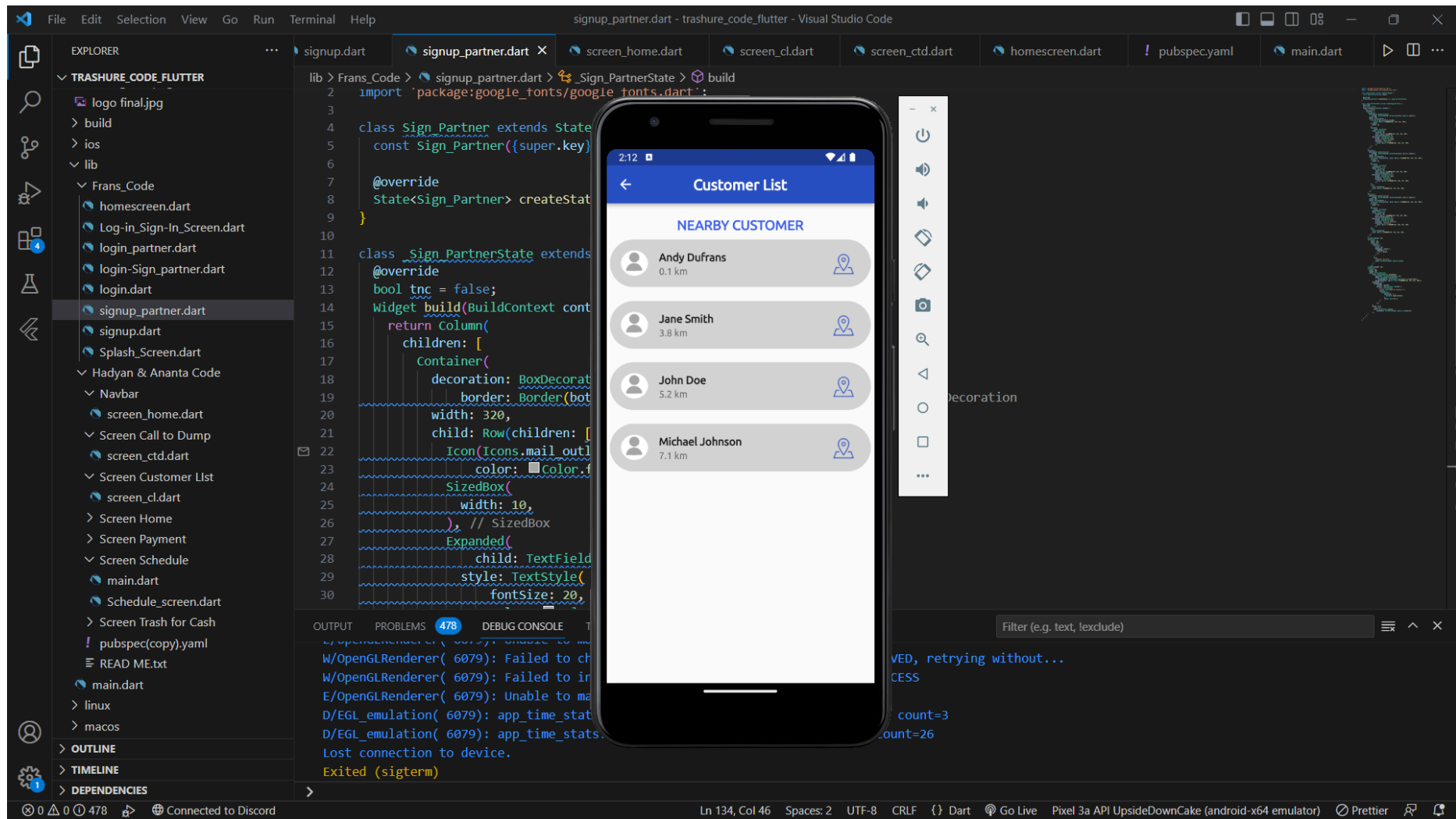
## Scheduling Screen



Payment Screen



## Trash for Trash/Trash for Cash Screen



Customer List Screen



### **[Link Video Demo](#)**

Video demo dapat juga dilihat pada repository git-hub

Note : [Note/Disclaimer](#)