**Laporan Tugas UTS 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**

**LINK TRELLO**

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

**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 membatu 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. Design UI login page 2. Coding login page 3. Testing | 1. Frans 2. Hadyan 3. Ananta | 1. 1 2. 1 3. 1 | 1. Open 2. Open 3. Open |
| 2. | Sebagai pengguna saya ingin bisa melihat list petugas yang dapat dihubungi, sehingga dapat menjemput sampah saya | 1. Design UI for list page 2. Coding for list page 3. Testing | 1. Hadyan 2. Frans 3. Ananta | 1. 2 2. 3 3. 1 | 1. Open 2. Open 3. Open |
| 3. | Sebagai pengguna saya ingin melakukan pembayaran dengan metode yang tersedia, sehingga dapat melakukan pembayaran dengan mudan dan fleksibel(cash, transfer, e-wallet) | 1. Design UI for payment page 2. Coding for payment page 3. Testing | 1. Ananta 2. Frans 3. Hadyan | 1. 2 2. 2 3. 1 | 1. Open 2. Open 3. Open |
| 4. | Sebagai pengguna saya ingin menentukan jadwal penjemputan sampah, sehingga penjemputan sampah terjadwal secara teratur | 1. Design UI for scheduling page 2. Coding for scheduling page 3. Testing | 1. Ananta 2. Frans 3. Hadyan | 1. 1 2. 3 3. 1 | 1. Open 2. Open 3. Open |
| 5. | 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) | 1. Design UI for exchange page 2. Coding for exchange page 3. Testing | 1. Ananta 2. Hadyan 3. Frans | 1. 1,5 2. 1,5 3. 1 | 1. Open 2. Open 3. Open |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Team Member | Question | Saturday, 6-mei-2023 | Sunday, 7-mei-2023 | Monday, 8-mei-2023 | Tuesday, 9-mei-2023 |
| Hadyan | What did You do yesterday? | Merancang scrum |  |  |  |
| What are doing today? |  |  |  |  |
| is there anything blocking you? | Tidak ada |  |  |  |
| Frans | What did You do yesterday? | Merancang scrum |  |  |  |
| What are doing today? |  |  |  |  |
| is there anything blocking you? |  |  |  |  |
| Ananta | What did You do yesterday? | Merancang scrum |  |  |  |
| What are doing today? |  |  |  |  |
| is there anything blocking you? | Tidak ada |  |  |  |

**Daily Scrum Meeting Report**