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. Done 2. Done 3. Done |
| 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. Done 2. Done 3. 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. 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. Done 2. Done 3. Done |
| 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. Done 2. Done 3. Done |
| 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 Recycle page 2. Coding for Recycle page 3. Testing | 1. Ananta 2. Hadyan 3. Frans | 1. 1,5 2. 1,5 3. 1 | 1. Done 2. Done 3. Done |

**Daily Scrum Report Table**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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 | Coding login page, Coding for Recycle page |  |  |
| What are doing today? | Coding login page, Coding for Recycle page | Design UI for list page, testing for scheduling page, dan testing for payment page |  |  |
| is there anything blocking you? | Tidak ada | Sedikit kendala saat melakukan git push tetapi sudah solved |  |  |
| Frans | What did You do yesterday? | Merancang scrum | Design UI Login page |  |  |
| What are doing today? | Design UI Login page | Coding untuk partner page, payment page, schedule page, dan testing untuk recycle page |  |  |
| is there anything blocking you? | Tidak ada | Tidak ada |  |  |
| Ananta | What did You do yesterday? | Merancang scrum | Testing for login page, Testing for list page |  |  |
| What are doing today? | Testing for login page, Testing for list page | Design UI for scheduling page, Design UI for payment page, Design UI for Recycle page |  |  |
| is there anything blocking you? | Tidak ada | Sedikit kendala saat melakukan git push tetapi sudah solved |  |  |

**Sprint Review**

1. Pendahuluan
   1. Tujuan sprint review: Tujuan dari sprint review kali ini adalah untuk memenuhi sprint goal yaitu, Pengguna dapat melakukan pemesanan pengangkutan sampah terdekat.
   2. Durasi Sprint yang telah berlalu: Durasi sprint yang telah berlalu adalah 2 hari
   3. Anggota tim yang hadir: semua anggota hadir (Ananta, Frans, Hadyan)
2. Ringkasan Sprint
   1. Penjelasan sprint goal yang telah di capai:

Sprint goal tersebut dapat diartikan sebagai tujuan dari pengembangan produk atau fitur baru yang memungkinkan pengguna untuk memesan 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.

* 1. Sprint Backlog dapat dilihat di halaman atas
  2. Kendala yang dihadapi selama sprint: Tidak ada kendala yang berarti, hanya beberapa kesulitan pada penggunaan git

1. Demo Produk
   1. Fitur yang telah di selesaikan :
      * Fitur login bagi pengguna
      * Fitur List Partner yang tersedia
      * Fitur Penjadwalan pengangkutan sampah
      * Fitur Pembayaran sampah
      * Fitur daur ulang(recycle)
   2. Menunjukkan bagaiman 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 List Partner : Fitur ini adalah halaman yang berisi list dari partner yang dapat dihubungi untuk melakukan pengangkutan sampah
      * Fitur penjadwalan : Fitur ini berguna untuk melakukan penjadwalan penjemputan sampah secara berkala, dan dapat diatur sesuai kebutuhan pengguna
      * Fitur Pembayaran : Fitur adalah halaman untuk memilih pembayaran yang ingin digunakan, dalam kasus ini kami menyediakan metode cash, transfer, dan e-wallet(dompet digital)
      * Fitur Daur Ulang (Recycle) : 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 lainny

**Sprint Retrospective Board**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Analysis | | Actions | | |
| What went well? | What could be improved | What to stop doing | What to keep doing | What to start doing |
| * + - Pengerjaan task dilakukan bersama sama     - Saling Membantu dan membackup teman     - Mencari solusi Bersama     - Pengambilan keputusan Bersama     - Saling backup dan mensupport rekan | * + - Time management kurang baik     - Jadwal yang kurang teratur     - Kurang penguasaan git | * + - Menunda pekerjaaan     - Mengulang urutan pekerjaan | * + - Kerjasama dan komunikasi yang baik     - Saling backup dan mensupport rekan | * + - mulai mengerjakan pekerjaan sesuai jadwal     - meeting lebih teratur     - mencari solusi secara individu terlebih dahulu sebelum melempar kedalam tim |

**Sprint Planning**

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. Design partner register page 2. Coding partner register page 3. Testing | 1. Frans 2. Hadyan 3. Ananta | 1. 2 2. 1 3. 1 | 1. Open 2. Open 3. Open |
| 2. | Sebagai mitra, saya ingin melakukan login ke aplikasi sebagai mitra, sehingga dapat menjadi mitra penyedia jasa pengangkutan sampah online | 1. Design UI login page 2. Coding for login partner page 3. Testing | 1. Hadyan 2. Frans 3. Ananta | 1. 2 2. 1 3. 1 | 1. Open 2. Open 3. Open |
| 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. Design UI costumer list page 2. Coding for costumer list page 3. Testing | 1. Ananta 2. Frans 3. Hadyan | 1. 2 2. 1 3. 1 | 1. Open 2. Open 3. Open |