

“Eyes Up”

**APLIKASI SCRUM DALAM PROJEK MATA KULIAH
PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK TANGKAS**



Disusun oleh:

Eyes Up

Stanly Winata (211110222)

Albert Suhargo (211110370)

Julian Philbert (211110066)

UNIVERSITAS MIKROSKIL

Fakultas Teknik Informatika

Tahun 2023

Kata Pengantar

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat-Nya sehingga makalah dengan judul “Eyes Up” ini dapat tersusun hingga selesai. Tidak lupa juga kami mengucapkan banyak terima kasih atas bantuan dari pihak yang telah berkontribusi dengan memberikan sumbangan baik materi maupun pikirannya. Penyusunan makalah ini bertujuan untuk memenuhi nilai UTS dalam mata kuliah Pengembangan perangkat lunak tangkas. Selain itu, pembuatan makalah ini juga bertujuan agar menambah pengetahuan dan wawasan bagi para pembaca. Karena keterbatasan pengetahuan maupun pengalaman maka kami yakin masih banyak kekurangan dalam makalah ini. Oleh karena itu, kami sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan makalah ini. Akhir kata, semoga makalah ini dapat berguna bagi para pembaca.

Medan, 1 Mei 2023

Daftar Isi

Kata Pengantar.....	2
Daftar Isi.....	3
Bab 1 Pendahuluan	4
1.1 Latar Belakang.....	4
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan	5
Bab 2 Pembahasan.....	6
2.1 Cara kerja aplikasi dan Product Backlog (User Story)	6
2.2 Laporan	6
2.2.1 Sprint 1	7
2.3.2 Sprint 2	9
2.4 Rancangan Figma	10
2.5 Dokumentasi Trello	11
Bab 3: Penutup.....	13
3.1 Kesimpulan.....	13
Daftar Pustaka.....	13

Bab 1 Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Penyandang tunanetra adalah kondisi seseorang yang mengalami gangguan atau hambatan dalam penglihatannya. Berdasarkan tingkat gangguannya, penyandang tunanetra dibagi menjadi dua, yaitu buta total (totalblind) dan yang masih mempunyai sisa penglihatan (low vision).

Aktivitas kehidupan sehari-hari adalah istilah yang digunakan dalam perawatan kesehatan untuk merujuk pada aktivitas perawatan diri sehari-hari seseorang. Aktivitas kehidupan sehari-hari termasuk makan sendiri, mandi, berpakaian, berdandan, bekerja, mengurus rumah tangga, membersihkan diri setelah buang air kecil dan besar, dan bersantai. Sayangnya tidak semua orang dapat melakukan aktivitas sehari-hari mereka dengan mudah, yang dikarenakan oleh keterbatasan fisik, sebagai contoh adalah para penyandang tunanetra. Kesulitan yang mungkin dihadapi oleh para penyandang tunanetra adalah kesulitan untuk mengetahui dimana ia berada, seperti untuk mengetahui nama tempat atau nama jalan dimana ia berada.

Pada jaman yang semakin maju dan modern ini, perkembangan teknologi telah berkembang dengan sangat cepat, memungkinkan hampir setiap orang untuk mempunyai perangkat bergerak, seperti smartphone. Perangkat bergerak tersebut semakin lama, semakin canggih, dan semakin lengkap. salah satu keunggulan smartphone adalah memiliki bentuk kecil sehingga dapat dibawa kemana saja dan dimiliki oleh kebanyakan orang dari berbagai kalangan.

Telepon video adalah telepon (HP) dengan layar video dan mampu menangkap video (gambar) sekaligus suara yang ditransmisikan. Fungsi telepon video sebagai alat komunikasi antara satu orang dengan orang yang lainnya secara waktu nyata (real-time). Saat ini telepon video sangat berguna bagi orang tuli dan bisu, karena melalui telepon video, komunikasi bisa dilakukan dengan menggunakan bahasa isyarat melalui layanan video tersebut. Begitu juga untuk orang-orang yang berada di tempat lain yang jauh dan ingin berkomunikasi dengan orang yang berada di tempat lain yang jauh pula. Telepon video dapat digunakan sebagai alat yang dapat menyalurkan gambar serta suara dalam bentuk video sehingga terlihat seperti nyata.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dapat dibuat aplikasi dimana tunanetra dapat mencari dan melakukan video call dengan orang sukarelawan untuk membantu penyandang tunanetra dengan lingkungan sekitarnya serta orang sukarelawan dapat juga terlebih dahulu mencari penyandang tunanetra untuk membantu mereka.

Harapan yang ingin dicapai dari pembuatan aplikasi ini adalah dapat membantu para penyandang tunanetra untuk dapat mengetahui lingkungan disekitar mereka dengan menggunakan bantuan orang lain saat tidak ada orang yang hadir dekat mereka.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dari tugas ini yaitu:

1. Apa itu penyandang tunanetra?
2. Apa kesulitan penyandang tunanetra dalam aktivitas sehari-hari?
3. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi yang mudah digunakan penyandang tunanetra?

1.3 Tujuan

Dengan mengacu pada perumusan masalah, dapat didapatkan tujuan akhir dari tugas ini, yaitu:

1. Menambah wawasan tentang penyandang tunanetra.
2. Menambah wawasan tentang kesulitan keseharian penyandang tunanetra.
3. Membuat aplikasi yang memanfaatkan fitur video call dengan volunteer untuk membantu keseharian para tunanetra.

Bab 2 Pembahasan

2.1 Cara kerja aplikasi dan Product Backlog (User Story)

Aplikasi yang kita rancang merupakan “ Eyes Up ”, dimana terdapat dua role yaitu, volunteer dan tunanetra. Role volunteer adalah orang sukarelawan yang membantu orang tunanetra dengan masalah mereka dan juga dapat berhubung tunanetra untuk membantu mereka dengan fitur video call. Role tunanetra adalah orang penyandang tunanetra yang dapat mencari mencari volunteer untuk membantu mereka dengan fitur video call.

Berikut merupakan product backlog & user story:

Product Backlog dan User Story						
ID	Epic	As a...	I want to...	So that...	Priority	Estimation
123	Splash Screen yang menarik	Developer	Membuat tampilan splash screen yang iconic	Pengguna dapat mengenali aplikasi kami	low	3
124 & 125	Fitur login	Tunanetra dan Volunteer	Login	Saya dapat dengan mudah autentikasi	high	5
126 & 127	Memilih peran	Tunanetra dan Volunteer	Pick role	Kami dapat dengan mudah memilih roles	high	5
128	Menghubungkan [TUNANETRA] dan [VOLUNTEER]	Tunanetra	Mencari Volunteer	Saya dapat mencari Volunteer untuk membantu saya	high	8
				Saya dapat melakukan video call dengan Volunteer	high	13
129		Volunteer	Terhubung dengan Tunanetra	Saya dapat melakukan video call dengan Tunanetra	high	13
				Saya dapat membantu Tunanetra yang membutuhkan bantuan	high	8
130	Berinteraksi dengan komunitas Eyes Up	Volunteer dan Tunanetra	Mencari berita seputar komunitas	Kami tetap up-to-date dengan berita yang informatif	medium	13
131	Mengubah setting	Volunteer dan Tunanetra	Memiliki tampilan halaman settings	Kami dapat melihat semua opsi yang dapat dipilih	high	8
132&133			Mengubah profile	Saya dapat mengubah profile sesuai yang saya inginkan	medium	5
			Mengubah bahasa	Saya dapat bahasa sesuai preferensi saya	medium	5

2.2 Laporan

Berikut merupakan Sprint Goal & backlog kelompok kami antara lain:

2.2.1 Sprint 1

Sprint Planning (Sprint 1) :

Sprint Planning		
Sprint 1		
Sprint Goals :		Sprint Backlog :
1	Berhasil membuat halaman splash screen yang iconic	Saya sebagai [DEVELOPER] ingin membuat splash screen yang iconic sebagai wujud pengenalan tentang aplikasi kami
2	Berhasil membuat fitur halaman login	Saya sebagai [TUNANETRA] ingin fitur login agar saya dapat dengan mudah autentikasi
3	Berhasil membuat halaman pick roles bagi user untuk memilih roles yang sesuai dengan kebutuhan mereka	Kami sebagai [TUNANETRA] dan [VOLUNTEER] ingin memiliki halaman pick role agar dapat memudahkan kami untuk memilih roles
4	Berhasil membuat halaman video call khusus bagi penyandang tunanetra	Saya sebagai [TUNANETRA] ingin mencari [VOLUNTEER] agar dapat membantu saya
5	Berhasil membuat halaman home khusus bagi penyandang tunanetra	Saya sebagai [TUNANETRA] membutuhkan fitur video call, dimana [VOLUNTEER] dapat membantu saya

Daily Scrum (Sprint 1) :

Daily Scrum Meeting Report					
Sprint 1					
No.	Nama Anggota	Task yang dikerjakan	Tanggal Pengerjaan	Kendala yang dihadapi	Waktu Perkiraan Selesai
1	Albert Suhargo	Membuat splash screen aplikasi	13/04/2023	Sulit membuat logo beserta color picking	2 hari
2	Julian Philbert Lee & Stanly Winata	Membuat halaman login	19/04/2023	-	2 hari
3	Albert Suhargo	Membuat pick roles page	24/04/2023	-	2 hari
4	Albert Suhargo	Membuat disabled home page	28/04/2023	Pemilihan icon dan peletakan komponennya	3 hari
5	Julian Philbert Lee	Membuat halaman video call disabled	29/04/2023	-	1 hari

Adapun hasil sprint review & sprint retrospective yang telah kami kerjakan:

Hasil Sprint Review (Sprint 1) :

Sprint Review		
Sprint 1		
Completed task	Incompleted Task	What's next
Splash screen	-	Melakukan Scrum 2
Fitur login		
Fitur pick role		
Home Page Tunanetra		
Fitur video call Tunanetra		

Hasil Sprint Retropective (Sprint 1) :

Sprint Retrospective				
Sprint 1				
Analysis		Actions		
What went well?	What could be improved?	What to stop doing?	What to keep doing?	What to start doing?
Fitur terselesaikan dengan tepat waktu	Penyusunan tugas yang bagus	Meeting yang selalu sedikit telat	Penambahan fitur untuk memenuhi Product Backlog tetap teratur kapan diselesaikannya	Membuat fitur lain
Product Backlog terselesaikan semua untuk Sprint 1				

2.3.2 Sprint 2

Sprint Planning (Sprint 2) :

Sprint Planning		
Sprint 2		
Sprint Goals :		Sprint Backlog :
1	Berhasil membuat Home Page untuk [VOLUNTEER]	Sebagai seorang [VOLUNTEER] saya ingin dapat terhubung dengan [TUNANETRA] yang membutuhkan bantuan
2	Berhasil membuat halaman video call khusus bagi para [VOLUNTEER]	Sebagai seorang [VOLUNTEER], saya membutuhkan fitur dimana saya dapat mengakses video call dengan para [TUNANETRA]
3	Berhasil membuat halaman community bagi para [VOLUNTEER] dan [TUNANETRA]	Sebagai [VOLUNTEER] dan [TUNANETRA] kami ingin mencari berita yang informatif seputar komunitas kami agar tetap up-to-date
4	Berhasil membuat halaman settings untuk para [TUNANETRA] dan [VOLUNTEER]	Sebagai [VOLUNTEER] dan [TUNANETRA], kami butuh sebuah halaman setting agar dapat mengubah settingan sesuai preferensi kami
5	Berhasil menambah fitur edit profile dan change language	Sebagai [VOLUNTEER] dan [TUNANETRA], kami butuh sebuah fitur edit profile agar dapat mengedit identitas kami

Daily Scrum (Sprint 2) :

Daily Scrum Meeting Report					
Sprint 2					
No.	Nama Anggota	Task yang dikerjakan	Tanggal Pengerjaan	Kendala yang dihadapi	Waktu Perkiraan Selesai
1	Albert Suhargo	Membuat volunteer home page	01/05/2023	Pembuatan komponen	2 hari
2	Julian Philbert Lee	Membuat halaman video call volunteer	02/05/2023	-	1 hari
3	Stanly Winata	Membuat community page	04/05/2023	Bentuk UI-nya susah	2 hari
4	Stanly Winata	Menambah halaman settings	05/05/2023	Fitur-fitur yang mau ditambah masih belum	2 hari
5	Stanly Winata	Membuat fitur edit profile	06/05/2023	-	1 hari
6	Stanly Winata	Membuat fitur change language	06/05/2023	-	1 hari

Adapun hasil sprint review & sprint retrospective yang telah kami kerjakan.

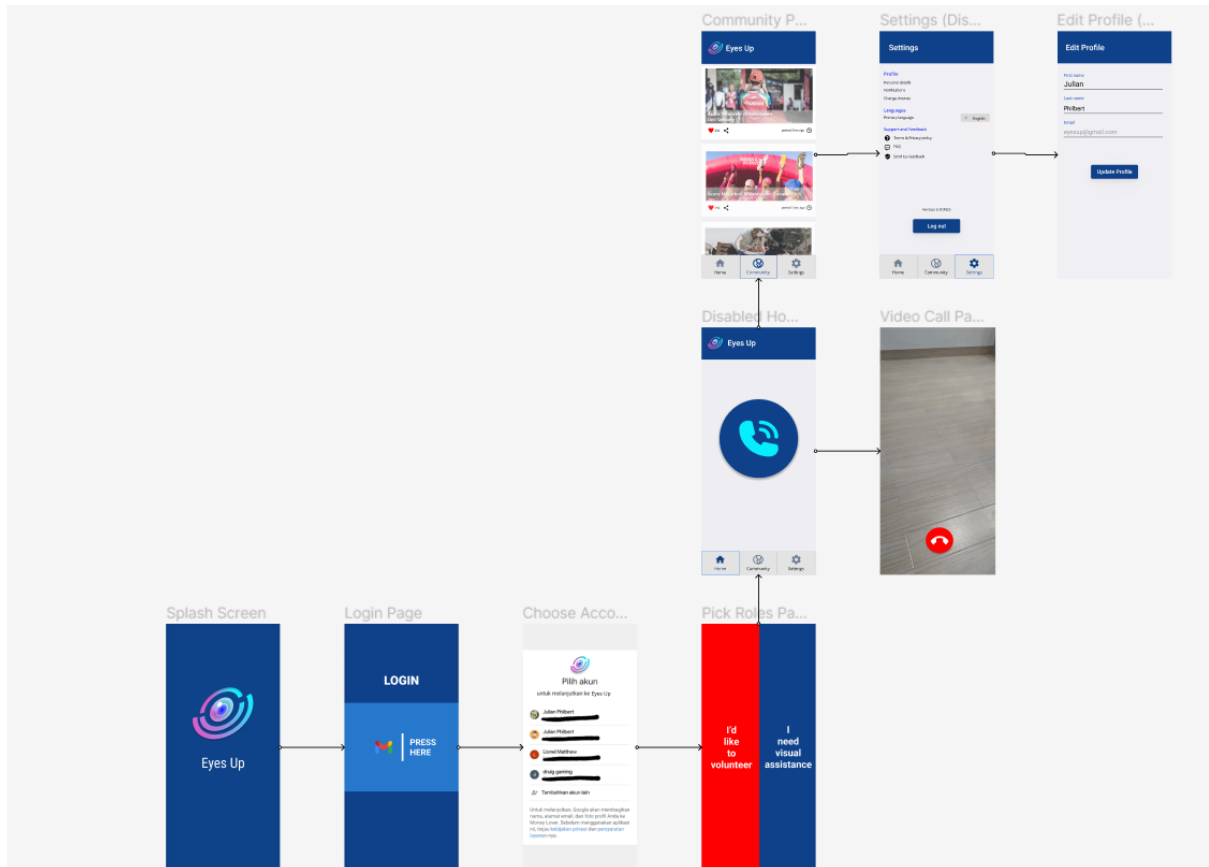
Hasil Sprint Review (Sprint 2)

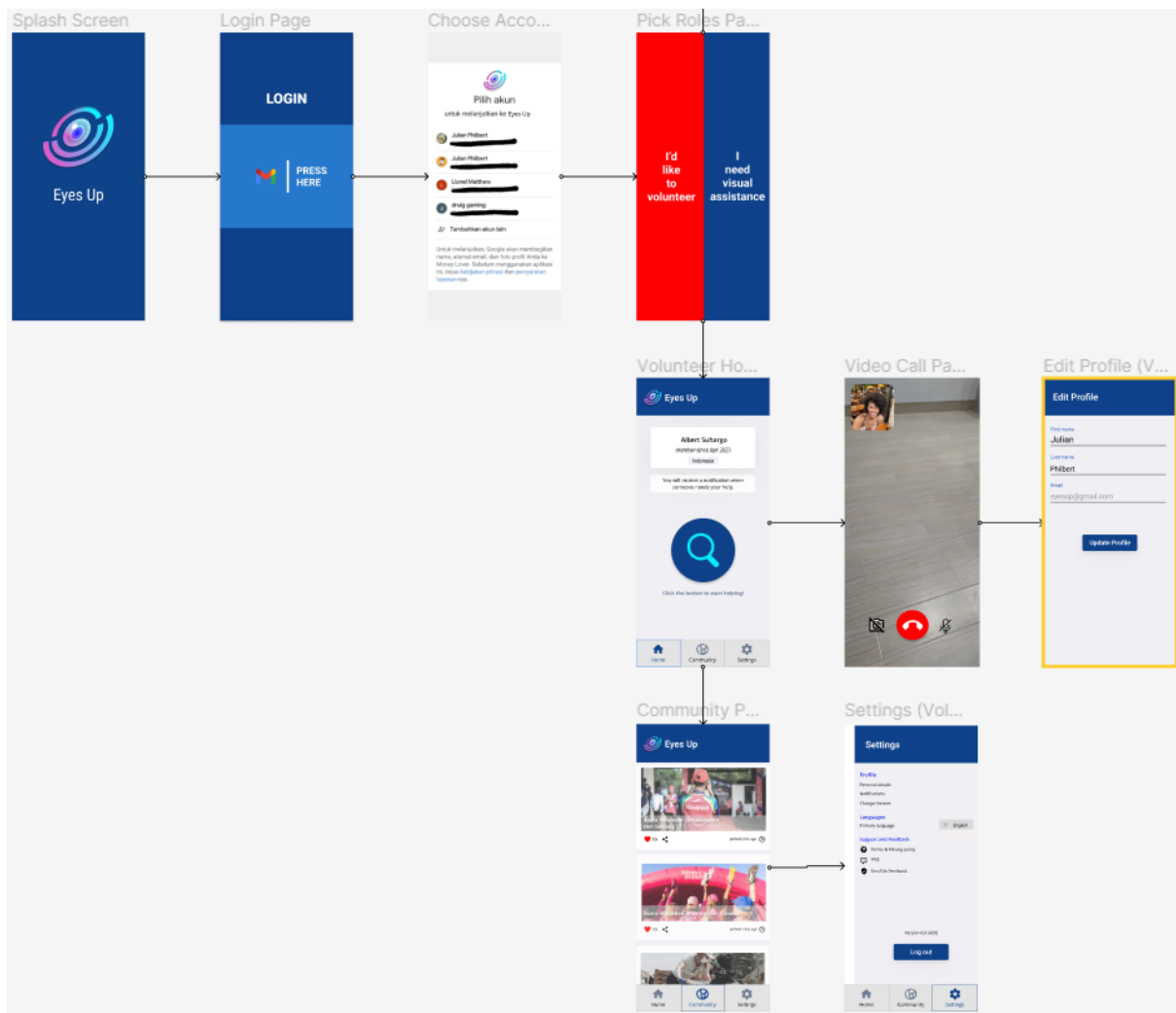
Sprint Review		
Sprint 2		
Completed task	Incompleted Task	What's next
Home Page Volunteer	-	Melakukan pencodingan
Fitur video call Volunteer		
Halaman Community		
Halaman Settings		
Fitur edit profile dan change language pada Settings		

Hasil Sprint Retrospective (Sprint 2) :

Sprint Retrospective				
Sprint 2				
Analysis		Actions		
What went well?	What could be improved?	What to stop doing?	What to keep doing?	What to start doing?
Update fitur terselesaikan dengan tepat waktu	Mencari ide fitur yang bagus	Pembicaraan topik lain	Selesai sesuai/ lebih awal dari deadline	Memulai coding
Product Backlog terselesaikan semua untuk Sprint 2				

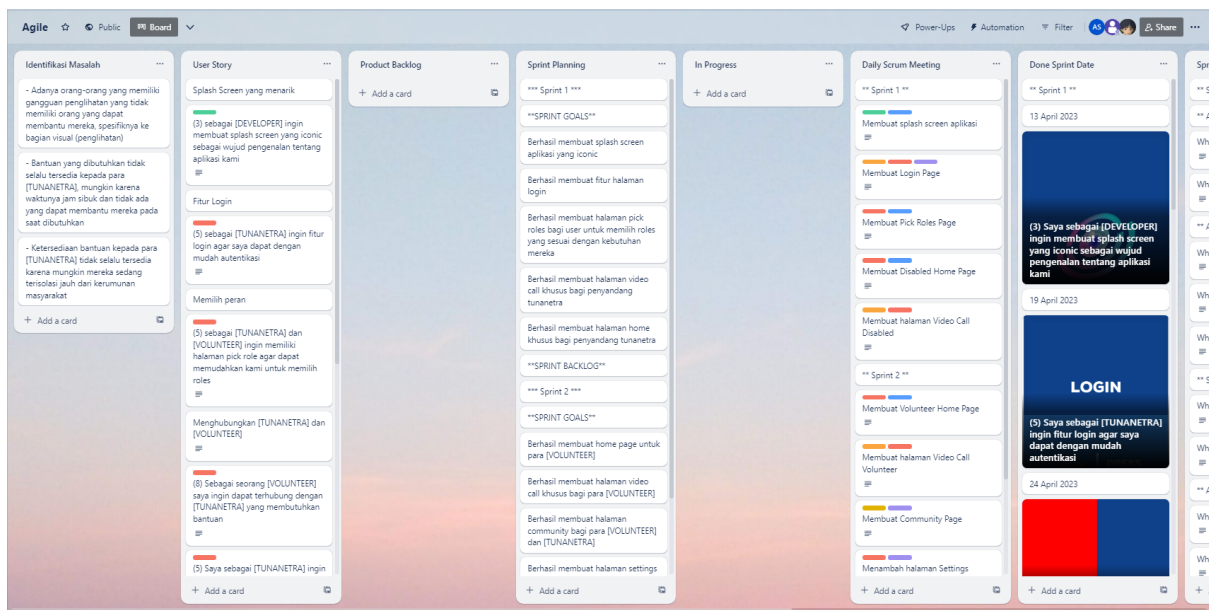
2.4 Rancangan Figma

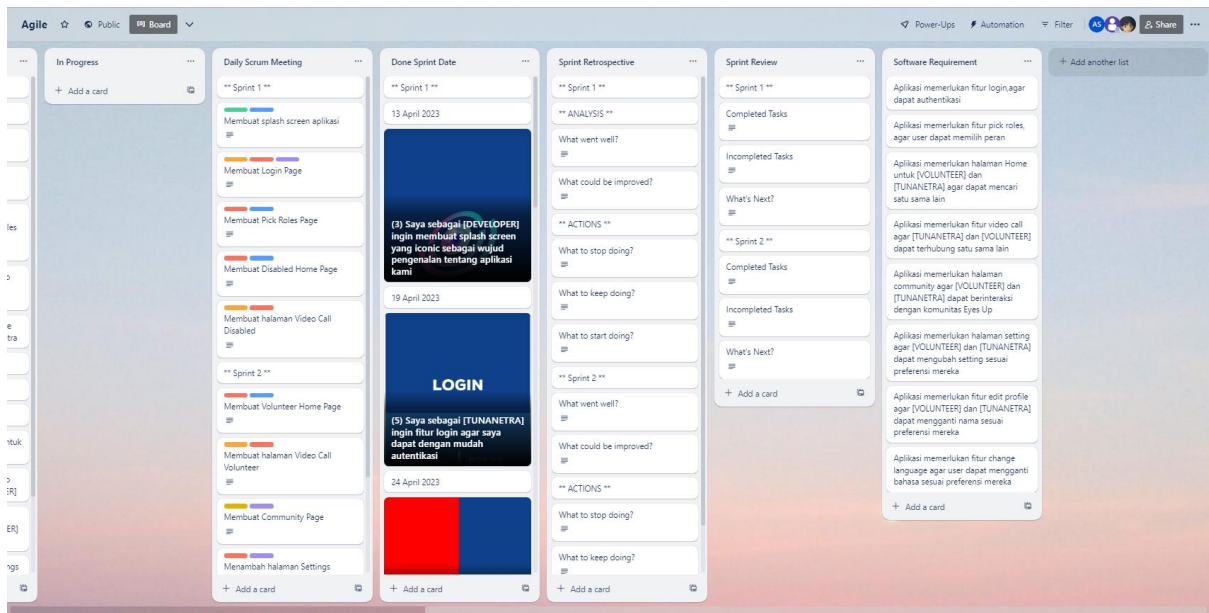




Link Figma : [link prototype figma](#)

2.5 Dokumentasi Trello





Link Trello : [link trello](#)

Link Github : <https://github.com/JuliannLee/Eyes-Up.git>

Bab 3: Penutup

3.1 Kesimpulan

Dalam rangka membantu orang tunanetra, pembuatan aplikasi yang dapat memberikan aksesibilitas dan kemudahan dalam navigasi dan komunikasi adalah hal yang sangat penting. Dalam laporan ini, telah dibahas tentang langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk mengembangkan aplikasi yang berguna bagi mereka. Namun, perlu diingat bahwa pengembangan aplikasi harus selalu mempertimbangkan kebutuhan dan perspektif pengguna yang sebenarnya agar dapat memberikan manfaat maksimal. Dengan memperhatikan hal-hal tersebut, pembuatan aplikasi untuk orang tunanetra dapat menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan kualitas hidup mereka.

Daftar Pustaka

https://en.wikipedia.org/wiki/Activities_of_daily_living

https://id.wikipedia.org/wiki/Telepon_video