

LAPORAN SCRUM
PEMESANAN CATERING



SCRUM Disusun oleh

KELOMPOK 6 :

5200411200 Alfandi Yahya Muhaimin

5200411224 Rizky Ramadhani

5200411228 Sri Uszdevita Syardillah Pohan

5200411232 Rahmita Yida Prihasty

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI & SAINS
UNIVERSITAS TEKNOLOGI YOGYAKARTA

2020

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	i
User stories.....	1
Pembuatan Product Backing	1
Melakukan Sprint.....	4
Delivery Product	8

User stories

Dalam penggunaan metode *Scrum* hal yang harus ditentukan oleh *Product Owner* adalah *User Stories*. *User Stories* digunakan untuk membuat *backlog*. Dalam *user stories* berisi nama pengguna sistem, fitur-fitur yang menjadi kebutuhan sistem dan tujuan dari fitur yang direncanakan. *User stories* dibuat dengan bahasa pengguna secara umum. Hal yang ini difungsikan agar mudah dimengerti oleh orang bisnis dan orang teknis. Salah satu hal yang paling penting dengan adanya *user stories* ini ialah kolaborasi antara orang teknis dan orang bisnis untuk mencapai harapan dari pengembangan software.

➤ *User Stories* User

- Sebagai seorang user, saya dapat menampilkan daftar makanan dan minuman
- Sebagai seorang user, saya dapat melihat detail makanan dan minuman
- Sebagai seorang user, saya dapat melakukan pembelian makanan dan minuman
- Sebagai seorang user, saya dapat menampilkan, menghapus, mengubah, dan konfirmasi pembayaran
- Sebagai seorang user, saya dapat mengubah informasi akun

➤ *User Stories* Admin

- Sebagai seorang admin saya dapat masuk ke sistem
- Sebagai seorang admin, saya dapat menampilkan dan mencari data user
- Sebagai seorang admin, saya dapat menambah, menghapus, dan mengubah daftar makanan
- Sebagai seorang admin, saya dapat menampilkan dan mencari data order
- Sebagai seorang admin, saya dapat menampilkan dan mencari data laporan

Pembuatan Product Backlog

Pada tahap membuat product backlog ini penentuan dari fitur backlog di buat berdasarkan prioritas oleh product owner. Daftar fitur fiturnya sebagai berikut :

Table 1. Backlog

No	Nama Backlog	Kepentingan	Perkiraan waktu {hari}	Demo	Catatan
1	Pembuatan rancangan UML	100	3,5	<ul style="list-style-type: none">Memeriksa UML yang sudah dibuat sesuai dengan kebutuhan aplikasi	
2	Login Admin	100	2	<ul style="list-style-type: none">Klik Login adminDapat memasukan daftar menuUsername dan password benar maka berhasil login	

3	Kelola data admin	100	3,5	<ul style="list-style-type: none"> Admin dapat melihat , menambah , mengedit ,data pengeluaran dan laba 	
4	Kelola Data Menu	100	3	<ul style="list-style-type: none"> Pilih data menu atau list menu maka akan tampil halaman edit menu .admin dapat merubah ,menambah dan menghapus menu 	
5	Kelola Data Order	100	3	<ul style="list-style-type: none"> Pilih data order / pesanan maka akan tampil halaman daftar masuk Dapat mengubah status pesanan 	
6	Registrasi	100	2	<ul style="list-style-type: none"> Klik Registrasi maka akan tampil halaman registrasi Data memasukan data yang diminta Klik registrasi Data valid maka data akan tersimpan dan dapat memesan 	
7	Login User	100	2	<ul style="list-style-type: none"> Klik login Dapat memasukan data yang di minta 	

				<ul style="list-style-type: none"> • Username dan password yang di minta benar maka login sukses 	
8	Lihat Menu Makanan	100	1	<ul style="list-style-type: none"> • Buka halaman home • Dapat melihat menu semua cabang 	
9	Keranjang Belanja	100	3	<ul style="list-style-type: none"> • Memilih menu • Menentukan jumlah pesanan • Lihat table pesanan • Selesai memilih pesanan • Klik konfirmasi pesanan 	
10	Invoice pesanan	100	4	<ul style="list-style-type: none"> • Pilih pesanan maka akan tampil data pesanan • Klik invoice maka akan ditampilkan detail data order invoice • Klik icon print maka akan mencetak laporan invoice 	
11	Metode pembayaran	80	2	<ul style="list-style-type: none"> • Pilih dan lihat nomor rekening untuk melakukan transaksi • Memasukan code pembayaran • Klik bayar 	

Melakukan Sprint

1. Sprint

Sprint merupakan batasan waktu selama satu bulan atau kurang, dimana produk jadi intermental yang berpotensi “selesai” didalam sprint harus berfungsi. Setiap sprint memuat scrum event yang terdiri atas sprint planning, daily scrum, sprint review, dan sprint restrospective.

2. Sprint Planning

Tujuan sprint planning ini adalah untuk merencanakan pekerjaan apa saja yang nantinya dilakukan dalam print. Hal-hal yang akan dilakukan dalam perancangan sprint adalah :

- Menentukan tujuan sprint
- Menentukan panjang sprint
- Memutuskan item backlog yang akan diikuti dalam sprint dengan melihat hasil perhitungan perkiraan kecepatan tim. Adapun rumus perhitungan perkiraan kecepatan tim sebagai berikut.

Avaiable man days x Focus factor = perkiraan kecepatan

3. Face Sprint

Pada tahapan ini sprint ditentukan berdasarkan dari table produck backlog. Sprint yang dihasilkan berjumlah 3 sprint dengan pertimbangan fitur backlog, task, estimasi waktu (hari) sesuai dengan aturan scrum, yang nantinya akan menjadi sprint backlog. Berikut tahapan acara (scrum event) yang ada pada setiap sprint.

- Sprint planning & sprint backlog

Tahapan planning dilakukan saaat awal sprint guna untuk merencanakan pekerjaan yang akan dilakukan dalam sprint. Hasil dari sprint planning adalah sprint backlog. Berikut hasil sprint planning dari sprint 1 sampai sprint 3.

Table 2. Sprint 1

Id	Item Blocking	Story	Task	Assigme	Est(hari)
1	Perancangan UML		Membuat use case diagram	SH	1
			Membuat activity diagram	SH	1,5
			Membuat class diagram	SH	1
2	Login Admin	Sebagai admin utama saya dapat login ke sistem	Membuat skema databasea admin	DC	0,5
			Membuat desain UI login admin	SH	0,5
			Implementasi desain UI login admin	DC	0,5
			Melakukan test fitur login admin	SH	0,5
3			Membuat skema database	DC	0,5

	Kelola data admin	Sebagai admin utama, saya dapat melihat, meambah, dan mengedit data admin	Membuat desain UI kelola data admin	SH	1
			Implementasikan desain UI kelola data admin ke koding	DC	1
			Melakukan test fitur kelola data admin	SH	1
4	Kelola data menu	Sebagai admin, saya dapat merubah,menambah, dan menghapus	Membuat skema database menu	DC	0,5
			Membuat desain UI kelola data menu	SH	1
			Implementasikandesain UI kelola data menu ke koding	DC	1
			Melakukan test fitur kelola data menu	SH	0,5

Tabel 2. Menunjukkan 4 item backlog dan 11 estimasi satuan (hari) yang di dapat dari perencanaan :

- a. Tujuan sprint : Perancangan aplikasi dan pembuatan halaman dashboard admin
- b. Panjang Sprint : 10 hari
- c. Man days : 2(orang) x 10(hari) = 20
- d. Focus factor : 70%
- e. Perkiraan kecepatan : $20 \times 70\% = 14$

Maka product backlog yang dimasukkan pada sprint 1 sebanyak kurang lebih 15 point estimasi.

Table 3. Sprint 2

Id	Item Blocking	Story	Task	Assigme	Est(hari)
5	Kelola data order	Sebagai admin, saya dapat menghapus, mengupdate data order	Membuat skema database order	DC	1
			Membuat desain UI kelola data order	SH	1
			Implementasikan desain UI kelola data order ke koding	DC	0,5
			Melakukan test fitur kelola data order	SH	0,5
6	Registrasi	Sebagai pelanggan saya dapat melakukan registrasi	Membuat skema database pelanggan	DC	0,5
			Memuat desain UI form registrasi	SH	0,5
			Implementasikan desain UI form registrasi ke koding	DC	0,5
			Melakukan test fitur registrasi	SH	0,5
7	Login User	Sebagai user , saya dapat login ke sitem dengan akun pribadi	Membuat desain UI form login user	SH	0,5
			Implementasi desain UI login user ke koding	DC	1
			Melakukan unit test fitur login user	SH	0,5
8	Lihat menu makanan	Sebagai user, saya dapat melihat menu yang dijual	Membuat file extention php untuk membuat template website dan untuk menampilkan menu semua cabang	DC	0,5
			Melakukan unit test fitur lihat menu makanan semua cabang	SH	0,5
9	Keranjang Belanja	Sebagai user, saya dapat dapat memesan menu dan memasukkan ke tabel pesanan	Membuat skema database tb pesanan	DC	0,5
			membuat desain UI tabel pesanan	SH	1
			Imlementasi desain UI tabel pesanan ke koding	DC	1
			Melakukan unit fitur keranjang belanja	SH	0,5
10	Invoice Pesanan	Sebagai admin, saya dapat melihat dan mencetak invoice pesanan pelanggan	Membuat desain UI invoice pesanan	SH	0,5
			Membuat koding back end fitur invoice pesanan	DC	1
			Melakukan unit test fitur invoice pesanan	SH	0,5

Tabel 3. Menunjukkan 6 item backlog dan 13 estimasi satuan (hari) yang didapat dari perencanaan :

1. Tujuan sprint : Pembuatan Frontend Tampilan antar muka user.
2. Panjang Sprint : 10 hari
3. Man days : $2(\text{orang}) \times 10(\text{hari}) = 20$
4. Focus factor : 75% (didapat dari = kecepatan sebenarnya : man days)
5. Perkiraan kecepatan : $20 \times 75\% = 15$

Maka product backlog yang dimasukkan pada sprint 2 sebanyak kurang lebih 15 point estimasi.

Table 4. Sprint 3

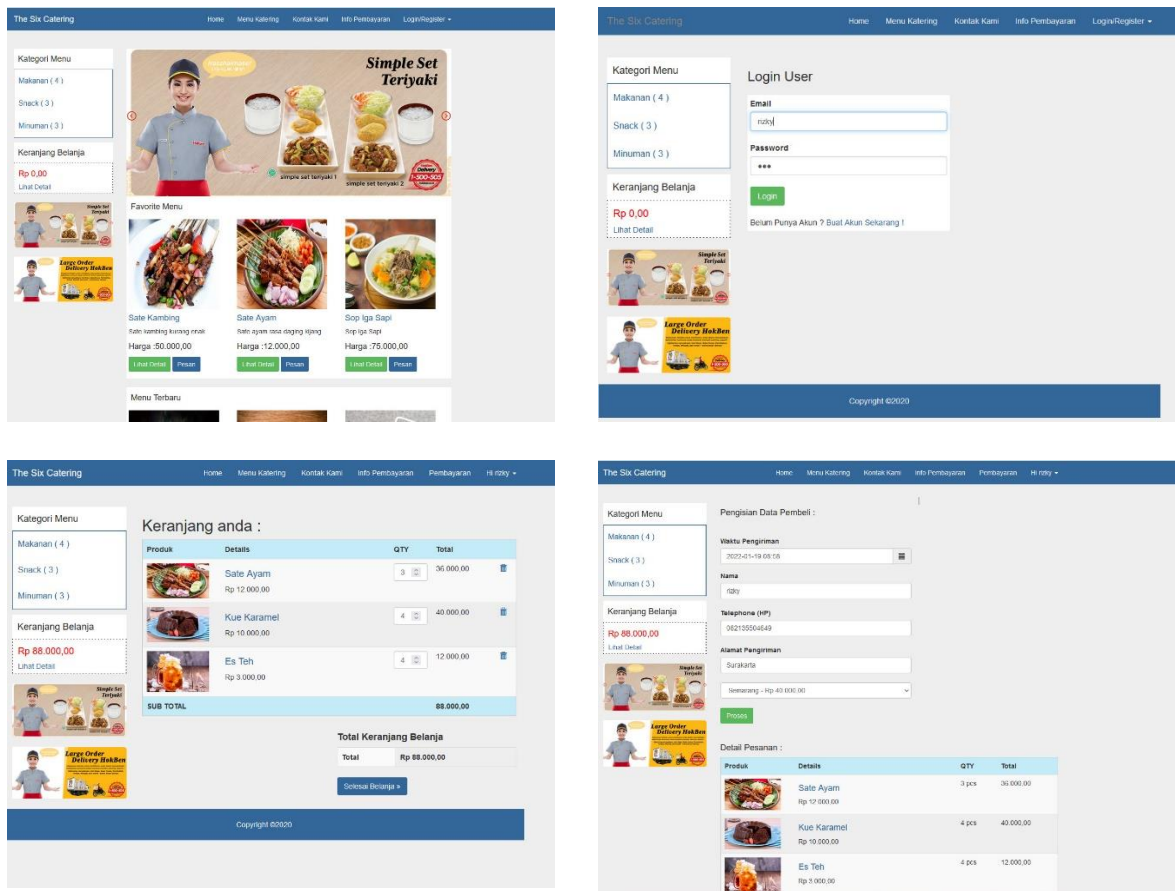
Id	Item Blocking	Story	Task	Assigme	Est(hari)
11	Invoice pesanan	Sebagai admin cabang saya dapat melihat dan mencetak invoice pesanan user	Membuat desain UI invoice pesanan	DC	0,5
			Koding back end fitur invoice pesanan	SH	1
			Testing invoice	SH	0,5
12	Metode Pembayaran	Sebagai user, saya dapat memilih metode pembayaran	Membuat skema database metode pembayaran	DC	0,5
			Koding back end metode pembayaran	DC	0,5
			Membuat desain UI metode pembaran	SH	0,5
			Testing metode pembayaran	SH	0,5

Tabel 4. Menunjukkan 2 item backlog dan 4 estimasi satuan (hari) yang didapat dari perencanaan :

1. Tujuan sprint : Pembuatan fitur admin yang dapat mengelola data pesanan dan melihat invoice pesanan serta pelanggan dapat melihat metode pembayarannya.
2. Panjang Sprint : 10 hari
3. Man days : $2(\text{orang}) \times 10(\text{hari}) = 20$
4. Focus factor : 70% (didapat dari = kecepatan sebenarnya : man days)Perkiraan kecepatan : $20 \times 70\% = 14$

Maka product backlog yang dimasukkan pada sprint 3 sebanyak kurang lebih 14 point estimasi.

Delivery Product



Gambar 1. Halaman Web

Tahap yang terakhir dalam menerapkan metode *Scrum* yaitu penyajian produk kepada pengguna/user. Setelah ke tiga sprint selesai dikerjakan dan menghasilkan rilis produk dari masing-masing sprint maka diperoleh produk sistem informasi untuk Pemesanan Catering The Six yang dapat digunakan oleh pengguna/user. Delivery produk menyatakan bahwa produk sudah siap untuk di gunakan dalam pemesanan catering dimana tampilan tersebut digambarkan pada gambar 1.