**JAMRU**

Deskripsi produk: Aplikasi JAMRU adalah sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk memudahkan pengguna yang ingin meminjam ruangan rapat namun tidak dapat langsung datang ke tempat tujuan. Maka dari itu kami menyiapkan aplikasi ini agar dapat meminjam tempat secara online.

Fitur-fitur yang ada dan penjelasannya:

1. Register

Pengguna yang ingin meminjam ruangan harus memiliki akun agar login.

1. Login

Pengguna yang ingin meminjam ruangan harus login akun masing-masing.

1. Dashboard

Berisikan halaman katalog ruangan dan why us.

1. Halaman peminjaman ruangan

Melakukan pemesanan ruangan di halaman ini.

Berisikan:

1. Tanggal
2. Jam mulai
3. Jam selesai
4. Jumlah orang
5. Jenis ruangan
6. About Us

Berisikan penjelasan dan sejarah singkat aplikasi ini.

1. Contact

Fitur ini merupakan layanan pelanggan jika terjadi kendala saat penggunaan aplikasi.

1. Saya ingin memberikan kritik
2. Saya ingin memberikan saran
3. Saya ingin memberikan apresiasi
4. Saya mempunyai pertanyaan

PRODUCT BACKLOG

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **STORY** | **ESTIMASI (DAYS)** | **PRIORITY** |
| Sebagai user saya ingin dapat mendaftarkan diri ke sistem sehingga saya dapat melakukan login | 4 | 1 |
| Sebagai user saya ingin dapat melakukan login sehingga saya masuk ke sistem | 3 | 2 |
| Sebagai User, saya ingin melihat ruangan-ruangan mana saja yang tersedia | 5 | 3 |
| User yang ingin meminjam ruangan, melakukan pemesanan lewat halaman ini | 5 | 4 |
| User dapat melihat penjelasan dan sejarah singkat dari produk ini | 2 | 5 |
| User dapat meminta layanan pelanggan apabila aplikasi tidak berjalan dengan baik | 2 | 6 |

SPRINT BACKLOG #1

|  |  |
| --- | --- |
| **STORY** | **SPRINT BACKLOG** |
| Sebagai user saya ingin dapat mendaftarkan diri ke sistem sehingga saya dapat melakukan login | Mengoding fitur register  Mendesain tampilan register  Membuat database |
| Sebagai user saya ingin dapat melakukan login sehingga saya masuk ke sistem | Mengoding fitur register  Mendesain tampilan register  Membuat database |

SPRINT BACKLOG #2

|  |  |
| --- | --- |
| **STORY** | **SPRINT BACKLOG** |
| Sebagai User, saya ingin melihat ruangan-ruangan mana saja yang tersedia | Mendesain tampilan menu pilihan ruangan  Membuat database  Mengoding tampilan dan isi menu pilihan ruangan  Mengoding menu “why us?” |

SPRINT BACKLOG #3

|  |  |
| --- | --- |
| **STORY** | **SPRINT BACKLOG** |
| User yang ingin meminjam ruangan, melakukan pemesanan lewat halaman ini | Mendesain tampilan pemesanan ruangan (tanggal, durasi, jumlah orang, jenis ruangan)  Mengoding tampilan pemesanan ruangan |
| User dapat melihat penjelasan dan sejarah singkat dari produk ini | Mendesain tampilan About Us  Mengoding tampilan About Us |
| User dapat meminta layanan pelanggan apabila aplikasi tidak berjalan dengan baik | Mendesain tampilan Contact (kritik, saran, apresiasi, pertanyaan)  Mengoding tampilan Contact |

**DESIGN THINKING**

1. EMPHATIZE

Dalam era modern ini banyak masyarakat yang melakukan pencarian ruangan umum tetapi sering terjadi keselahan dalam melakukan pemesanan ruangan tersebut. Misalnya dengan tidak adanya bukti pemesanan yang dimiliki oleh kedua belah pihak. Selain itu peminjaman hanya bisa dilakukan melalui telfon atau datang langsung ke tempat tersebut. Sehingga kami memutuskan untuk membuat aplikasi peminjaman ruangan dengan nama “JAMRU” yang dapat memperbaiki permasalahan yang ada di masyarakat.

1. DEFINE

Menanggulangi kesalahan dalam penginputan data mengurangi terjadinya kesalah pahaman antar kedua belah pihak dalam booking karena bukti yang tidqk dimiliki antar kedua belah pihak efisiensi waktu dalam aktifitas yang dikeluarkan semua orang dapat mengetahuu informasi mengenai ruangan mana saja yang bisa dilakukan untuk booking.

1. IDEATE

-Ada setelah define

-Penciptaan ide

-3 hal penting pada tahap ini

1. kreativitas: menggabungkan ide rasional dgn imajinasi
2. sinergi kelompok: memadukan ide satu sama lain
3. kompilasi : tampung semua ide kreatif dan imajinatif dari semua anggota kelompok, lalu jangan batasi. apabila sudah terkumpul, lakukan evaluasi untuk menentukan ide yang akan dipakai nanti.

- methode:brainstorming

1. PROTOTYPE

Ide ini perlu segera diwujudkan sebagai aplikasi untuk mempermudah masyarakan dalam mencari ruangan untuk rapat yang akan diadakan di sekitar Bandung.

1. TEST

Dari aplikasi yang sudah selesai dibuat akan di lakukan percobaan aplikasi kepada masyarakat untuk mendapatkan masukan agar dapat memperbaiki kekurangan yang ada