

# Milestone 4 - PathWay

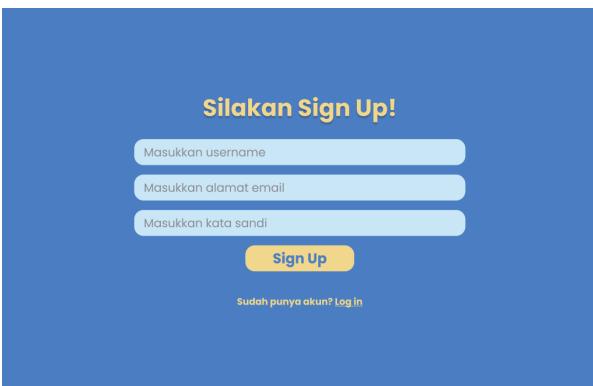
## Kelompok 5

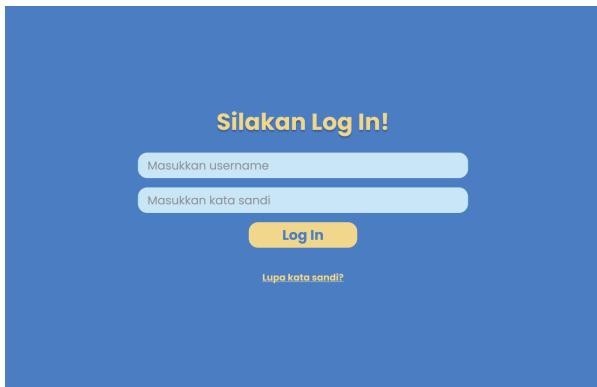
### A. Ringkasan Kemajuan Milestone 4

Berikut pengembangan yang sudah diterapkan pada produk di milestone 4 ini

Jobdesc	Pengembangan
Product Manager	Mengawasi kemajuan pengembangan produk untuk perilisan serta membuat <i>pitch deck</i> untuk presentasi final
Software Engineer / Game Developer	Pengembangan struktur kode dan aplikasi. Penambahan logika-logika pemrograman.
Data Scientist	Data-data kemarin sudah dirombak dan dibersihkan. Lalu untuk beberapa data yang null juga sudah ditangani dengan baik.
UI / UX	Memfinalisasikan design web berdasarkan feedback user dan testing.

### B. Desain Produk

Design	Keterangan
 A screenshot of a blue-themed sign-up form. At the top, it says "Silakan Sign Up!". Below that are three input fields: "Masukkan username", "Masukkan alamat email", and "Masukkan kata sandi". A large blue "Sign Up" button is centered below the inputs. At the bottom left, there is a link "Sudah punya akun? Log In".	<p>– <b>Sign Up</b></p> <p>Memungkinkan pengguna baru untuk mendaftar dan membuat akun di platform.</p>



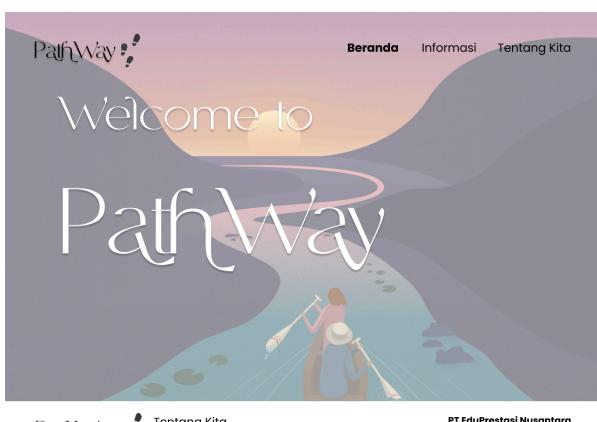
### - Login

Memungkinkan pengguna yang telah terdaftar untuk masuk ke akun mereka dengan menggunakan kredensial yang benar, seperti email/username dan kata sandi.



### - Lupa Kata Sandi

Memungkinkan pengguna untuk mereset atau memulihkan kata sandi akun mereka apabila mereka lupa atau kehilangan akses.



### - Beranda

Halaman utama dari sebuah situs web kami yang berfungsi sebagai pintu masuk utama bagi pengguna untuk menavigasi ke bagian-bagian lain.



## - Tentang Kita

Menyediakan informasi mengenai platform

## - Informasi

Halaman yang berisikan informasi lomba dan beasiswa yang ada, dengan filter pencarian yang bertujuan untuk memudahkan

**Bidang**

- IT
- Bisnis
- Essay
- Poster
- Videografi

**Simpan Perubahan**

### - Detail Informasi Lomba/Beasiswa

Halaman yang berisikan detail informasi lomba dan forum diskusi atau tempat untuk menampung pertanyaan atau aspirasi user kepada penyelenggara.

## Tautan Figma :

<https://www.figma.com/design/kMmKd0qZefcR8vuVvpLlkq/Milestone-SPARTA?node-id=0-1&t=iFLcLzDUFuIDF4D6-1>

## C. Desain dan Arsitektur Produk

Informasi	Keterangan
Nama Produk	PathWay
Deskripsi Singkat	PathWay adalah sebuah website yang menyajikan informasi mengenai lomba dan beasiswa. Pengguna dapat memilih informasi yang ingin ditampilkan dengan fitur pendukung yang tertera pada website seperti search, filter, dan lainnya

Cara/Tahapan Pengaksesan

1. Pengguna membuka website pada link [5-path-way.vercel.app](https://5-path-way.vercel.app)
2. Pengguna bisa membaca deskripsi singkat tentang PathWay dengan meng-klik tulisan “Tentang Kita” pada kanan atas halaman.

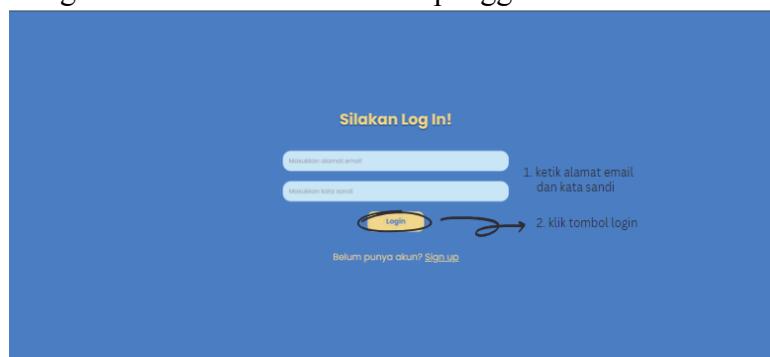


**Tahapan Log in dan Sign up**

1. Pengguna bisa melakukan *log in* dengan meng-klik tombol “Log In” pada pojok kanan atas.



2. Bila sudah memiliki akun, pengguna bisa langsung *log in* dengan mengetik alamat email dan sandi pengguna.



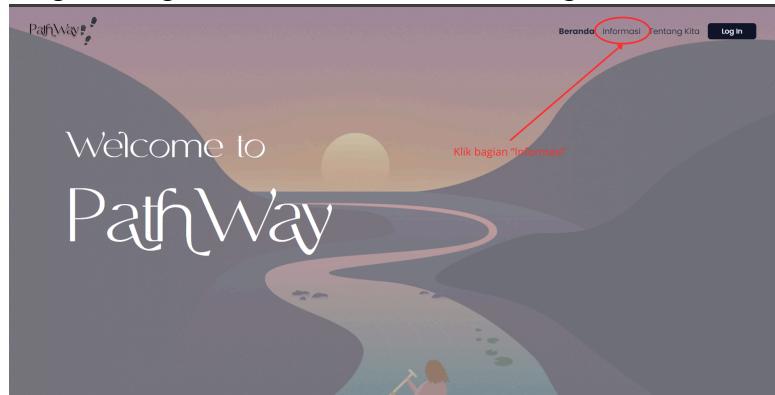
3. Bila belum memiliki akun, pengguna bisa membuat akun dengan meng-klik tulisan “Sign up” pada page *log in* dan mengisi data-data yang diperlukan.

The image shows a blue-themed login page titled "Silakan Log In!". It features three input fields: "Masukkan alamat email", "Masukkan kata sandi", and a "Login" button. Below the input fields, there is a link "Belum punya akun? [Sign up](#)". A hand cursor icon is positioned over the "Sign up" link, indicating it is the target of a click action.

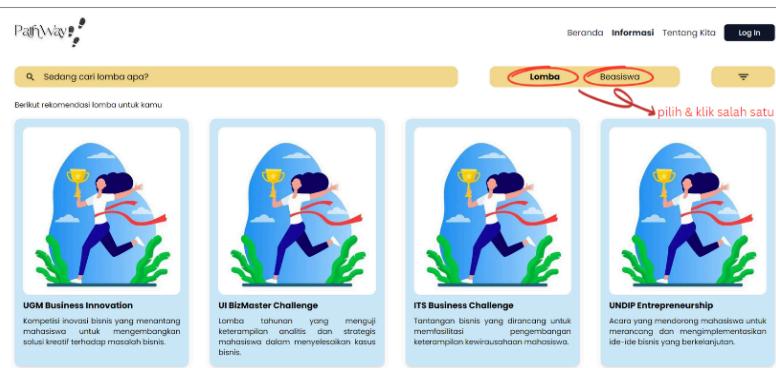
The image shows a blue-themed sign-up page titled "Silakan Sign Up!". It has three input fields: "Masukkan username", "Masukkan alamat email", and "Masukkan kata sandi". Below the fields is a yellow "Sign Up" button. To the right of the input fields, there is explanatory text: "1. ketik username, alamat email, dan kata sandi" and "2. klik tombol "Sign Up"". At the bottom left, there is a link "Sudah punya akun? [Log in](#)". A hand cursor icon is positioned over the "Sign Up" button.

### Tahapan Pencarian Lomba dan Beasiswa

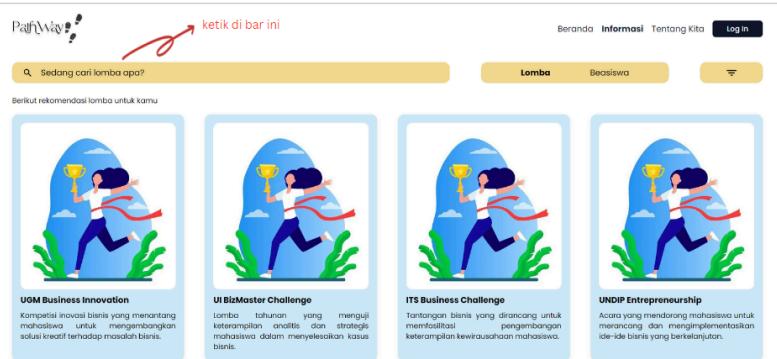
1. Pengguna bisa melihat informasi tentang lomba dan beasiswa dengan meng-klik tulisan “Informasi” di bagian kanan atas.



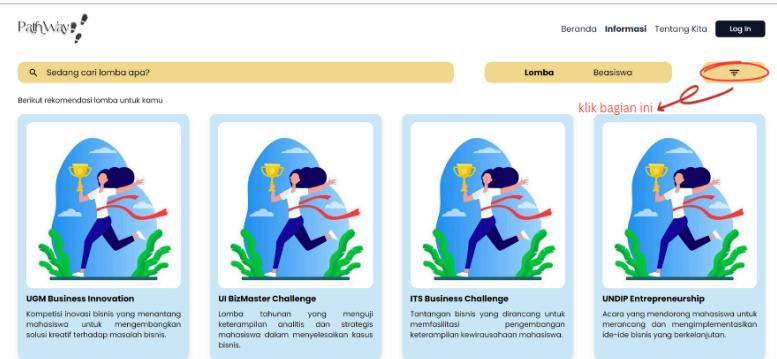
2. Pengguna bisa memilih apakah ingin mencari beasiswa ataupun lomba dengan memilih salah satu bagian pada *page*.



3. Setelah itu pengguna bisa langsung mencari nama lomba ataupun beasiswa yang diinginkan dengan mengetikkan nama lomba pada *search bar* yang tersedia.



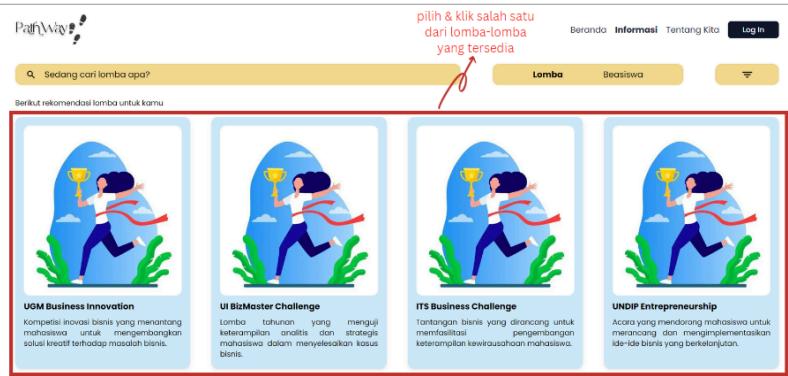
4. Pengguna juga bisa melakukan *filtering* lomba ataupun beasiswa dengan meng-klik logo *filter* yang berada pada kanan atas.



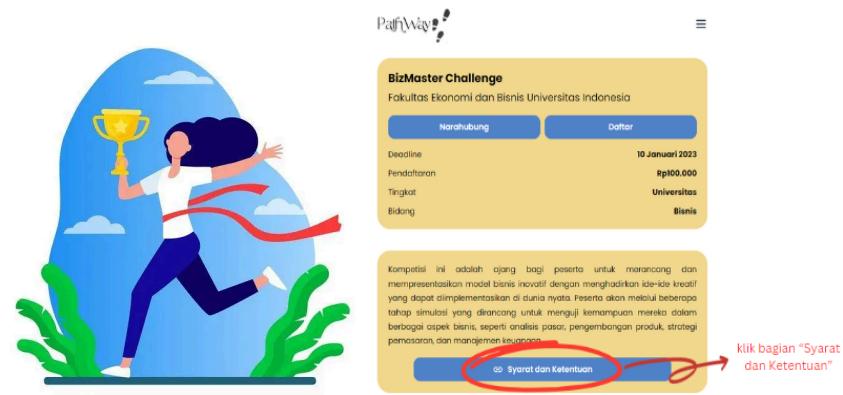
5. Sebagai contoh pada page lomba, pengguna bisa melakukan *filtering* terhadap beberapa kategori yang diberikan dan menerapkannya pada page dengan meng-klik “Simpan Perubahan”.



6. Pengguna bisa memilih lomba ataupun beasiswa yang diinginkan dengan meng-klik poster lomba tersebut dan akan langsung dibawa ke *page* lomba ataupun beasiswa terkait.



7. Pada *page* tersebut, pengguna bisa membaca informasi singkat tentang lomba ataupun beasiswa dan membuka syarat serta ketentuan dengan meng-klik tombol “Syarat dan Ketentuan”.



8. Pengguna juga bisa menghubungi narahubung dan mendaftar lomba ataupun beasiswa dengan meng-klik tombol “Narahubung” atau “Daftar”.

	 <p><b>BizMaster Challenge</b> Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Indonesia</p> <p><b>Narahubung</b>      <b>Daftar</b></p> <p>Deadline: 10 Januari 2023 Pendaftaran: Rp100.000 Tingkat: Universitas Bidang: Bisnis</p> <p>klik "Narahubung" atau "Daftar"</p> <p>Kompetisi ini adalah ajang bagi peserta untuk merancang dan mempresentasikan model bisnis inovatif dengan menghadirkan ide-ide kreatif yang dapat diimplementasikan di dunia nyata. Peserta akan melalui beberapa tahap simulasi yang dirancang untuk menguji kemampuan mereka dalam berbagai aspek bisnis, seperti analisis pasar, pengembangan produk, strategi pemasaran, dan manajemen keuangan.</p> <p>Syarat dan Ketentuan</p>
Fitur Produk	<p>9. Pengguna juga bisa memberikan komentar tentang lomba atau beasiswa yang dipilih pada kolom “Forum Diskusi”.</p>  <p>1. ketik komentar pada kolom di atas</p> <p>2. klik tombol Kirim</p> <p>Beranda Informasi Tentang Kita Log In</p> <p>PilihWira Tentang Kita Twitter Instagram</p> <p>PT EduPrestasi Nusantara Jalan Prestasi Utama No. 45 Kel. Cendekia, Kec. Inovasi Kota Pintar, Prov. Cemerlang 12345</p>

### Tautan PPT (Pitchdeck) :

[https://www.canva.com/design/DAGPHExiyrM/E3Emt\\_xTZYo8g3hUzZknXw/view?utm\\_content=DAGPHExiyrM&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link&utm\\_source=editor](https://www.canva.com/design/DAGPHExiyrM/E3Emt_xTZYo8g3hUzZknXw/view?utm_content=DAGPHExiyrM&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor)

### D. Pengujian (*Testing*)

Aspek	Feedback
Sign Up, Register, dan Login	Fitur sudah berjalan dengan baik
User Interface	Interface sudah didesain dengan baik dan mudah dimengerti pengguna
Forum Diskusi	User dapat memasukkan komentar tentang beasiswa / lomba, tetapi informasinya belum dapat dimuat pada web
Fitur Search & Filter	Gambaran fitur praktis dan mudah dimengerti walaupun masih belum dapat mencari data di real time

## E. Pembagian Tugas (Final)

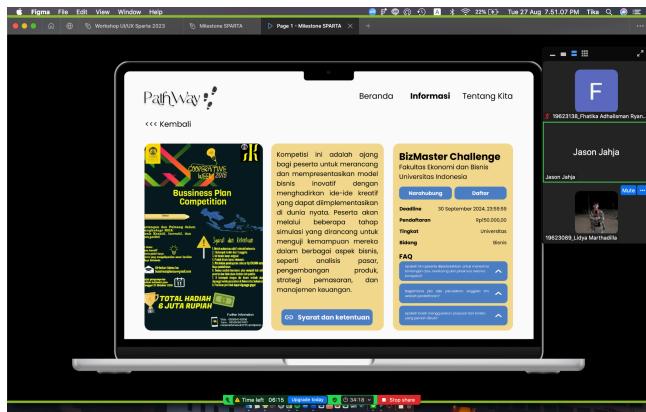
Nama Anggota (NIM)	Tugas
Nathan Priandi Lesmana (19623274)	Product Manager
Lidya Marthadilla (19623089)	Product Manager
Darren Mansyl (19623168)	Software Engineer
Faqih Muhammad Syuhada (19623083)	Software Engineer
Raka Daffa Iftikhaar (19623249)	Software Engineer
Carlo Angkisan (19623005)	Software Engineer
Danendra Shafi Athallah (19623016)	Data Science
Muhammad Azizdzaki K. (19623246)	Data Science
Naila Selvira Budiana (19623067)	Data Science
Muhammad Aditya Rahmadeni (19623224)	Game Developer
Fhatika Adhalisman Ryanjani (19623138)	UI / UX

## F. Link Rilis GitHub

[https://github.com/carllix/5\\_PathWay/releases/tag/v1.1](https://github.com/carllix/5_PathWay/releases/tag/v1.1)

## G. Notulensi Asistensi

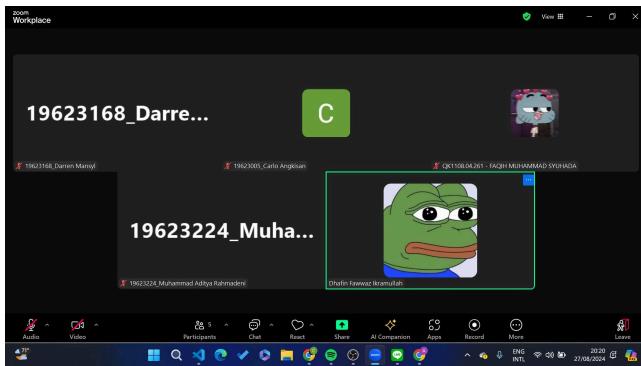
### ● Asistensi UI / UX



Feedback desain?

- Udah oke secara keseluruhan, palingan hal-hal minor aja tapi kalo dari softengnya paham sih aman
- Buat skenario untuk setiap desain yang dibuat

### ● Asistensi Software Engineer / Game Developer

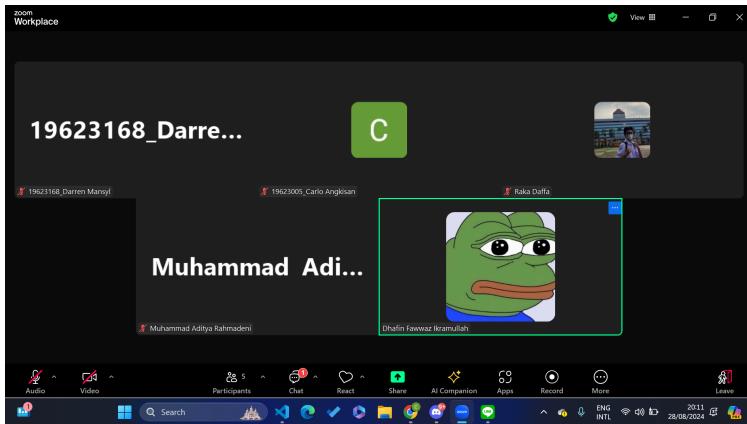


Apakah datanya boleh dalam bentuk json atau wajib terintegrasi dengan database?

- Karena dalam website kita tidak membutuhkan user untuk mengubah data maka tidak apa-apa sebetulnya kalau tidak terintegrasi dengan database.

Apakah fitur-fitur yang kita tulis di m2 dan m3 harus terealisasi semua?

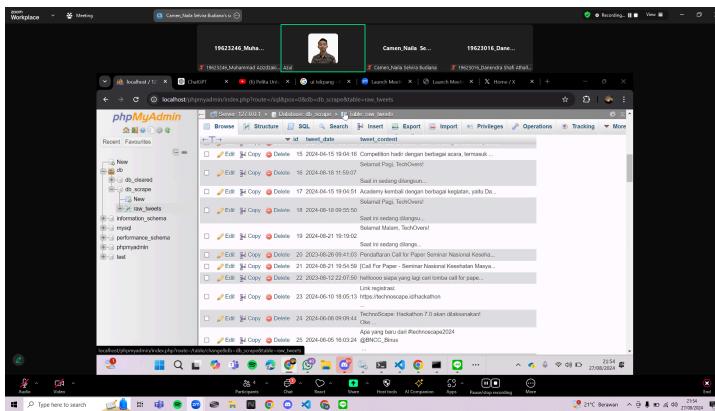
- Tidak harus.



Apakah boleh meminta contoh pengisian “Detail Lainnya” pada *milestone*?

- Seperti link website, dll. Namun hal ini tidak wajib.

## ● Asistensi Data Science



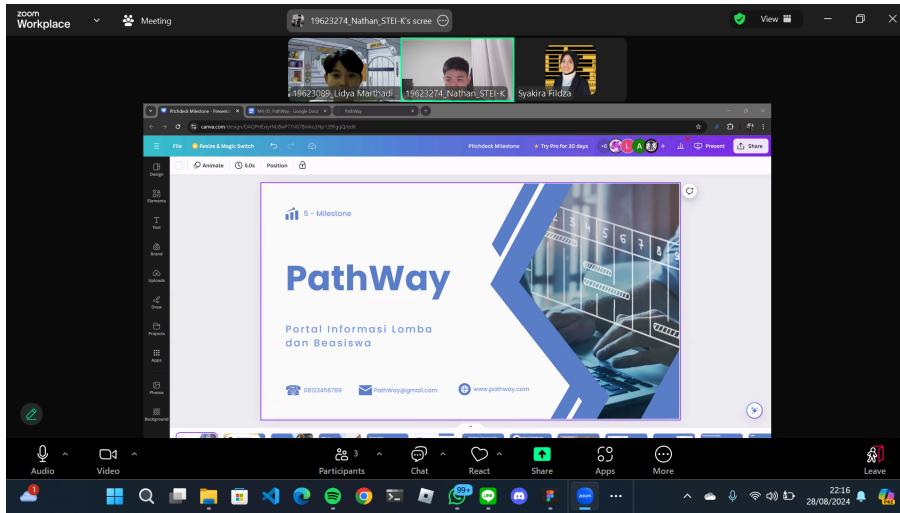
Aziz : Kak jadi kita ada masalah waktu itu kita udah buat database dari node js tapi alamat ipnya tidak bisa nyambung satu sama lain padahal udah bener sesuai laptop masing-masing?

Kak Marzuli : Kalau buat itu jujur aku belum terlalu ngerti soalnya aku pake python terus databasenya MariaDB/MySQL coba asistensi ke asisten software engineering kelompok kalian ya soalnya memang bukan ranah data science kalau soal port dan alamat ip.

Danen : Kak kalau gitu solusinya apa ya?

Kak Marzuli : Kalau menurut aku solusinya palingan coba pake fitur liveshare di vscode jadi kalian bisa kayak ngeliat codingan temen walaupun gaa instan ke detect langsung atau engga solusi yang terakhir paling coba codingan sama databasenya ditaruh di satu laptop jadi kalau mau ngerjain sambil zoom atau ketemu bareng.

## ● Asistensi Product Manager



Notulensi :

Menyampaikan progress dan meminta feedback dari pitch deck yang telah dibuat

Feedback dari kak syakira :

- Product features tambahkan kalo itu tuh fitur jika di satu bab yang sama supaya menandakan kalau itu fitur bukan bagian yg berbeda
- Tambahan di hal terakhir penutup slogan dari PathWay itu apa
- Opsional, tapi kalo mau lebih menarik sebelum halaman judul dikasih hook
- Perlu bikin testimoni dari hasil testing tidak?  
tidak perlu karena sudah cukup di milestone 3

## H. Tambahan (Opsional)

### ● Tabel ERD Data Science :

Users  
user\_id  
username  
email  
password



Lomba  
id  
bidang  
judul\_lomba  
more\_info  
tanggal\_pendaftaran  
deadline\_pendaftaran  
lembaga penyelenggara  
narahubung  
deskripsi  
biaya\_pendaftaran



Beasiswa  
id  
jenis  
tanggal\_pendaftaran  
deadline\_pendaftaran  
tingkat  
lembaga penyelenggara  
syarat\_ketentuan  
totaluang\_beasiswa  
narahubung  
deskripsi