**APLIKASI PEMESANAN BURGER B\_KREAZI**

**PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK TANGKAS (AGILE)**



Disusun Oleh :

CINDY SINTIYA – 211110347

VICTORIA BEATRICE – 211110515

IF C – PAGI

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS INFORMATIKA

UNIVERSITAS MIKROSKIL

MEDAN

2022

Isi

[LATAR BELAKANG / IDENTIFYING CLIENT 1](#_Toc133750205)

[PRODUCT BACKLOG / SOFTWARE REQUIREMENT 2](#_Toc133750206)

[SPRINT BACKLOG 4](#_Toc133750207)

[REPORT DAILY SCRUM MEETING 5](#_Toc133750208)

[SPRINT REVIEW 6](#_Toc133750209)

[SPRINT RETROSPECTIVE 7](#_Toc133750210)

[BOARD TRELLO 8](#_Toc133750211)

[RANCANGAN APLIKASI 9](#_Toc133750212)

# LATAR BELAKANG / IDENTIFYING CLIENT

Topik ini terinspirasi dari sebuah restoran *sandwich* yang sering masuk/ tampil dalam drama Korea. Restoran itu adalah Subway. Bagi pecinta Korea, pasti sudah tidak asing lagi dengan Subway. Konsep pemesanan makanan di Subway menginspirasi salah satu *developer team*, Cindy, untuk membuat aplikasi ini.

Kustomer yang datang bisa memesan *sandwich* dan memilih *topping*-*topping* apa saja yang diinginkan sebagai isian *sandwich*-nya, kemudian pembuat *sandwich* akan memasukkan isian yang sudah dipilih kedalam *sandwich* dan membungkus lalu memberikannya pada kustomer.

Konsep B\_Kreazi juga hampir sama seperti itu. Kita dapat memilih bahan makanan apa aja yang kita inginkan dan sesuai dengan selera kita untuk mengurangi *food waste* ataupun memakan bahan makanan yang tidak kita sukai. Selain memilih bahan isian, kita juga bisa memesan dengan cepat menu yang telah tersedia jika memang sudah sesuai dengan selera kita.

Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan dapat mengurangi *food waste* dan bagi kustomer yang pemalu/ kurang suka berinteraksi ataupun kustomer yang terlalu banyak basa-basi tetap dapat memesan makanan sesuai seleranya (kustomer yang terlalu *introvert*), serta kustomer juga dapat mengambil pesanannya tepat waktu tanpa perlu mengantri.

# PRODUCT BACKLOG / SOFTWARE REQUIREMENT

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| AS A … | I WANT … | SO THAT … | PRIORITY | ESTIMATION |
| Picky User (pemilih) | Memilih bahan-bahan yang saya inginkan dalam Burger | Mengurangi *food* *waste* (pemborosan bahan makanan) ataupun memakan bahan isian yang tidak saya sukai serta menyesuaikan dengan selera saya | High | 13 |
| Pelanggan/ pekerja sibuk | Mendapatkan notifikasi/ peringatan terkait pesanan saya | Bisa mengambil (*pick-up*) pesanan burger saya tepat waktu dan juga agar tidak takut kelupaan | Medium | 8 |
| Developer & Admin | Mengganti fitur login dengan formulir data diri/ kontak | Pelanggan tidak perlu takut melupakan *password* dan tidak bisa memesan/ mengambil makanannya, serta tidak memaksa pelanggan untuk membuat akun jika pelanggan sedang terburu-buru | Medium | 13 |
| Pekerja yang masuk pagi/ terburu-buru | Memesan menu yang ada/ tersedia secepatnya | Tidak perlu repot menyusun/ memilih bahan makanan lagi | High | 8 |
| Pelanggan | Memilih waktu pengambilan pesanan | Bisa mengambil pesanan sesuai waktu yang saya inginkan | Medium | 3 |
| Pelanggan | Memilih metode pembayaran yang saya inginkan | Membayar sesuai metode pembayaran yang telah saya pilih | Medium | 2 |
| Admin/ Kasir | Memastikan pesanan yang masuk dengan nama yang sama tidak tercampur | Saya tidak salah memberikan pesanan | Medium | 3 |
| Pelanggan a.k.a Chef | Memperlihatkan hasil kreasi saya | Orang lain bisa mencoba resep/ racikan saya juga | Medium | 13 |
| Pelanggan | Memesan kembali kreasi yang pernah saya buat | Saya tidak perlu menyusun ulang bahan yang sama dengan pesanan yang pernah saya buat | Medium | 5 |
| Pelanggan | Menambahkan menu pendamping | Tidak perlu memesan dikasir secara terpisah | Medium | 8 |
| Pelanggan | Melihat ataupun menghapus kreasi yang pernah saya buat | Memudahkan saya dalam melihat semua kreasi saya dan menghapusnya kapan saja | Low | 5 |
| Pelanggan | Mencari menu | Memudahkan saya dalam menemukan menu yang saya inginkan | Low | 5 |
| Pelanggan | Melihat detail pesanan | Saya dapat mencocokkan pesanan yang saya terima dengan pesanan yang telah saya buat | Medium | 8 |
| Total | | | | 94 |

# SPRINT BACKLOG

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | USER STORY | TASK | OWNER/ ASSIGNEE | ESTIMATED EFFORT (hours) | STATUS |
| 1 | Sebagai PELANGGAN, saya ingin memilih bahan-bahan yang saya inginkan dalam Burger sehingga mengurangi *food* *waste* dan menyesuaikan selera saya | Mencari foto/ gambar bahan-bahan burger | Cindy | 2 | Done |
| Membuat design tampilan UI | Victoria | 5 | Done |
| Coding | Cindy, Victoria | 6 | Done |
| Testing | Cindy | 1.5 | Done |
| Code review dan perbaikan/ merapikan code | Cindy | 2 | Done |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

# REPORT DAILY SCRUM MEETING

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **SPRINT KE** | **TANGGAL** | **AKTIFITAS KEMARIN** | **KENDALA KEMARIN** | **RENCANA AKTIFITAS HARI INI** |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

# SPRINT REVIEW

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **SPRINT KE** | **TANGGAL** | **HASIL** |
| 1 |  |  |
|  |  |
|  |  |
| 2 |  |  |
|  |  |
|  |  |
| 3 |  |  |
|  |  |
|  |  |

# SPRINT RETROSPECTIVE

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **SPRINT 1 RETROSPECTIVE** | | | | |
| **ANALYSIS** | | **ACTIONS** | | |
| **What went well?** | **What could be improved?** | **What to STOP doing?** | **What to KEEP doing?** | **What to START doing?** | |
|  |  |  |  |  | |
|  |  |  |  |  | |
|  |  |  |  |  | |

# BOARD TRELLO

Link Trello : [**Mobile Food Ordering App B\_Kreazi | Trello**](https://trello.com/b/oY3t7GEL/mobile-food-ordering-app-bkreazi)

Link GitHub : [**B\_Kreazi\_CiViC | GitHub**](https://github.com/cindysintiya/B_Kreazi_CiViC)

# RANCANGAN APLIKASI / PROTOTYPE