**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.

Customer yang datang bisa memesan sandwich dan memilih topping-topping apa saja yang diinginkan sebagai filling sandwichnya, kemudian pembuat sandwich? pramusajinya akan memasukkan filling yang sudah dipilih kedalam sandwich dan membungkus lalu memberikannya pada customer.

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 foodwaste ataupun memakan bahan yang tidak kita sukai. Selain memilih bahan-bahan, kita juga bisa memesan dengan cepat menu yang sudah ada jika memang sudah sesuai dengan selera kita.

Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan dapat mengurangi foodwaste dan bagi customer yang pemalu/ kurang suka berinteraksi tetap dapat memesan makanan sesuai selera (customer yang terlalu introvert).

# 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 yang tidak saya sukai serta menyesuaikan dengan selera saya | High |  |
| 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 |  |
| Developer & Admin | Mengganti fitur login dengan form data diri/ contact | Pelanggan tidak perlu takut melupakan password dan tidak bisa memesan/ mengambil makanannya | Medium |  |
| Pekerja yang masuk pagi/ terburu-buru | Memesan menu yang ada/ tersedia secepatnya | Tidak perlu repot menyusun/ memilih-milih bahan makanan lagi | High |  |
| Pelanggan | Memilih waktu pengambilan pesanan | Bisa mengambil pesanan sesuai waktu yang saya inginkan | Medium |  |
| Pelanggan | Memilih jenis pembayaran yang saya inginkan | Membayar sesuai metode pembayaran yang saya inginkan | Medium |  |
| Admin/ Kasir | Memastikan pesanan yang masuk dengan nama yang sama tidak tercampur | Saya tidak salah memberikan pesanan | Medium |  |
| Pelanggan a.k.a Chef | Memperlihatkan hasil kreasi saya | Orang lain bisa mencoba resep racikan saya juga | Medium |  |
| Pelanggan | Memesan kembali kreasi yang pernah saya buat | Saya tidak perlu menyusun bahan yang sama dengan pesanan yang pernah saya buat | Medium |  |
| Pelanggan | Menambahkan menu pendamping | Tidak perlu memesan dikasir secara terpisah | Medium |  |
| Pelanggan | ?? | Melihat semua kreasi yang pernah saya buat dan juga menghapusnya jika saya tidak menginginkannya lagi | Low |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
| Total | | | |  |

# 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 |  | 2 | Done |
| Membuat design tampilan UI |  | 8 | Done |
| Coding |  | 8 | Done |
| Testing |  | 1 | Done |
| Code review dan perbaikan/ merapikan code |  | 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 :

Link GitHub :

# RANCANGAN APLIKASI