**Laporan Rancangan Pengembangan Aplikasi ShopeX.com**



**Anggota Tim:**

**Esi Butarbutar (211112609)**

**Grace Loreta Sianipar (211112317)**

**Zuwita S (211112041)**

**Program Studi Teknik Informatika**

**Universitas Mikroskil**

**2022/2023**

# **Bab I Pendahuluan**

## **Latar Belakang**

Industri e-commerce telah mengalami pertumbuhan yang pesat dalam beberapa tahun terakhir. Semakin banyak bisnis yang memanfaatkan platform e-commerce untuk menjual produk dan jasa mereka secara online. Permintaan konsumen terhadap kemudahan berbelanja melalui aplikasi mobile juga semakin meningkat, karena penggunaan perangkat mobile telah menjadi lebih umum dan mudah diakses oleh banyak orang.

Pengguna aplikasi e-commerce mengharapkan pengalaman berbelanja yang mudah, cepat, dan nyaman. Mereka ingin dapat mencari produk dengan mudah, melihat deskripsi dan ulasan produk, membandingkan harga, serta melakukan pembayaran secara aman dan efisien.

Pengembangan aplikasi e-commerce dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi pelaku bisnis dan konsumen. Bagi pelaku bisnis, aplikasi e-commerce memungkinkan mereka untuk memperluas jangkauan pasar, meningkatkan visibilitas dan kesadaran merek, serta meningkatkan penjualan melalui platform mobile. Bagi konsumen, aplikasi e-commerce menyediakan akses yang mudah dan cepat ke berbagai produk, promosi, serta pengalaman berbelanja yang personal dan nyaman.

Pengembangan aplikasi e-commerce juga memiliki tantangan yang perlu dihadapi. Dalam kompetisi yang semakin ketat, aplikasi e-commerce harus mampu memberikan pengalaman yang unik dan membedakan diri dari pesaing. Selain itu, keamanan data dan privasi konsumen juga menjadi isu penting yang harus diperhatikan dalam pengembangan aplikasi e-commerce.

Oleh karena itu , kami mencoba membuat rancangan pengembangan aplikasi belanja online yaitu ShopeX.com. Dalam pembuatan rancangan ini, akan dilakukan analisis kebutuhan pengguna dan pemilik penginapan, serta pengembangan aplikasi dengan menggunakan metode Agile.

# **Bab II Isi**

## **Product backlog**

Product backlog adalah daftar prioritas yang berisi deskripsi fitur, fungsi dan persyaratan dari suatu produk yang akan dikembangkan.

Table product backlog:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | AS A | I WANT TO | SO THAT | PRIORITY | ESTIMATION |
| 1 | Product Owner | Adanya page dimana user diarahkan untuk memilih login atau create account | User bisa masuk ke aplikasi | High | 7 hours |
| 2 | Product Owner | Adanya fitur login/create account pada aplikasi ShopeX | User dapat melakukan aktivitas pada aplikasi | High | 8 hours |
| 3 | Customer | Adanya fitur pencarian | Dapat menacari product yang saya inginkan | High | 11 hours |
| 4 | Customer | Melihat daftar produk sesuai pencarian | Dapat memilih produk yang diinginkan | High | 8 hours |
| 5 | Customer | Melihat detail produk yang dipilih | Dapat melihat rincian setiap produk sebelum melakukan pemesanan | High | 8 hours |
| 6 | Customer | Dapat melihat semua review/ulasan dari customer lain | Dapat memastikan produk yang akan beli sesuai dengan keinginan | Medium | 6 hours |
| 7 | Customer | Dapat melihat detail pemesanan | Dapat memastikan pemesanan apakah sudah tepat | Medium | 6 hours |
| 8 | Customer | Fitur masukkan ke keranjang dan saya dapat melihat produk yang saya masukkan ke keranjang | Dapat mempertimbangkan barang akan saya checkout | High | 8 hours |
| 9 | Customer | Adanya beberapa metode pembayaran | Dapat memilih metode pembayaran sesuai keinginan | Medium | 4 hours |
| 10 | Customer | Mendapatkan konfirmasi bahwa pembayaran apakah sudah berhasil | Dapat memastikan bahwa pemesanan saya sudah berhasil | High | 7 hours |
| 11 | Customer | Adanya fitur pembatalan | Dapat membatalkan pemesanan jika terjadi perubahan jadwal atau kondisi tertentu | Medium | 5 hours |
| 12 | Customer | Memberikan rating dan ulasan | Pengunjung selanjutnya dapatkan referensi dari ulasan saya | High | 8 hours |
| 13 | Admin | Adanya fitur untuk melihat daftar pesanan | Dapat mengelola data pesanan dengan baik | High | 10 hours |
| Total | | | | | **96 hours** |

## **Sprint Backlog**

Sprint Backlog adalah adalah daftar pekerjaan yang harus diselesaikan oleh tim pengembang selama satu iterasi pengembangan produk yang disebut Sprint. Sprint Backlog dihasilkan dari Product Backlog, yang berisi deskripsi fitur, fungsi, dan persyaratan dari suatu produk yang akan dikembangkan.

Sprint 1:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Sprint Goals | Sprint Backlog | Task | Owner | Estimate | Status |
| [USER] dapat melakukan aktivitas pada aplikasi (Login) | sebagai [PRODUCT OWNER] saya ingin page dimana user diarahkan untuk memilih login atau create account terlebih dahulu sehingga user bisa masuk ke aplikasi. | Desain UI dengan Figma | Esi, Grace, Zuwita  (Kolaborasi) | 7 hours | Done |
| sebagai [PRODUCT OWNER] saya ingin fitur login/create account pada aplikasi Shopex sehingga user dapat melakukan aktivitas pada aplikasi | Desain UI dengan Figma | Esi, Grace, Zuwita  (Kolaborasi) | 8 hours | Done |

Sprint 2:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Sprint Goals | Sprint Backlog | Task | Owner | Estimate | Status |
| [CUSTOMER] dapat melakukan pemesanan barang | Sebagai [customer] saya ingin fitur pencarian sehingga saya dapat mencari product yang saya inginkan | Desain UI dengan Figma | Esi,Grace,Zuwita  (Collab) | 8 hours | Done |
| Sebagai [customer] saya ingin melihat daftar produk sesuai pencarian saya sehingga saya dapat memilih produk yang saya inginkan | Desain UI dengan Figma | Esi,Grace,Zuwita  (Collab) | 8 hours | Done |
| Sebagai [customer] saya ingin melihat detail produk yang dipilih sehingga saya dapat melihat rincian setiap produk sebelum melakukan pemesanan | Desain UI dengan Figma | Esi,Grace,Zuwita  (Collab) | 8 hours | Done |
| sebagai [customer] saya ingin dapat melihat semua review/ulasan dari customer lain sehingga saya dapat memastikan produk yang akan beli sesuai dengan keinginan saya | Desain UI dengan Figma | Esi,Grace,Zuwita  (Collab) | 6 hours | Done |
| sebagai [CUSTOMER] saya ingin dapat melihat Detail pemesanan saya sehingga saya dapat memastikan pemesanan saya sudah tepat | Desain UI dengan Figma  Desain UI dengan Figma | Esi,Grace,Zuwita  (Collab) | 6 hours | Done  Done |
| sebagai [customer] saya ingin fitur masukkan ke keranjang dan saya dapat melihat produk yang saya masukkan ke keranjang sehingga saya dapat mempertimbangkan barang akan saya checkout | Desain UI dengan Figma | Esi,Grace,Zuwita  (Collab) | 8 hours | Done |

Sprint 3:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Sprint Goals | Sprint Backlog | Task | Owner | Estimate | Status |
| [CUSTOMER] dapat melakukan pesanan | sebagai [CUSTOMER] saya ingin terdapat beberapa metode pembayaran sehingga saya dapat memilih metode pembayaran sesuai keinginan saya.. | Desain UI dengan Figma | Esi, Grace, Zuwita  (Kolaborasi) | 4 hours | Done |
| sebagai [CUSTOMER] saya ingin mendapatkan konfirmasi bahwa pembayaran saya sudah berhasil sehingga saya dapat memastikan bahwa pemesanan saya sudah berhasil | Desain UI dengan Figma | Esi, Grace, Zuwita  (Kolaborasi) | 7 hours | Done |
| sebagai [CUSTOMER] saya fitur pembatalan sehingga saya dapat membatalkan pemesanan jika terjadi perubahan pikiran atau kondisi tertentu. | Desain UI dengan Figma | Esi, Grace, Zuwita  (Kolaborasi) | 5 hours | Done |
| sebagai [CUSTOMER] saya ingin memberikan rating dan ulasan sehingga pengunjung selanjutnya dapatkan referensi dari ulasan saya | Desain UI dengan Figma | Esi, Grace, Zuwita  (Kolaborasi) | 8 hours | Done |

Sprint 4:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Sprint Goals | Sprint Backlog | Task | Owner | Estimate | Status |
| [ADMIN] dapat mengelola pemesanan  produk | sebagai [ADMIN] saya ingin fitur untuk melihat daftar pesanan sehingga saya dapat mengelola data pesanan dengan baik | Desain UI dengan Figma | Esi, Grace, Zuwita (Kolaborasi) | 10 Hours | Done |

## **Report Daily Scrum Meeting**

Report Daily Scrum Meeting adalah laporan singkat yang dibuat setiap hari oleh setiap anggota tim pada proses pengembangan perangkat lunak atau proyek lainnya yang mengadopsi metode Agile.

Report Daily Scrum Meeting

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nama Anggota Tim | Tanggal | Apa yang telah dikerjakan sejak pertemuan sebelumnya | Apa yang sedang dikerjakan saat ini | Hambatan yang dihadapi | Upaya yang telah dilakukan untuk mengatasinya |
| All team member | 07 Mei 2023 | Masih akan memulai pekerjaan sprint 1 | Merancang tampilan yang akan di desain | Kesulitan dalam menetukan tampilan | Mencari referensi dari internet |
| All team member | 08 Mei 2023 | Menyelesaikan sprint 1 | Merancang tampilan untuk semua halaman produk pada sprint 2 | Tidak ada | Tidak ada |
| All team member | 09 Mei 2023 | Menyelesaikan sprint 2 | Merancang tampilan untuk semua halaman produk pada sprint 3 | Tidak ada | Tidak ada |
| All team member | 10 Mei 2023 | Menyelesaikan sprint 3 | Merancang tampilan untuk semua halaman produk pada sprint 4 | Tidak ada | Tidak ada |
| Menyelesaikan sprint 4 | Kolaborasi membuat laporan di github | Kesulitan dalam melakukan di github | Mencari referensi dari internet |
| Menyelesaikan laporan | Submit laporan UTS | Tidak ada | Tdak ada |