**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**

# **Daftar Isi**

[**Daftar Isi** 2](#_Toc134658404)

[**Bab I Pendahuluan** 4](#_Toc134658405)

[**I.** **Latar Belakang** 4](#_Toc134658406)

[**Bab II Isi** 5](#_Toc134658407)

[**I.** **Product backlog** 5](#_Toc134658408)

[**II.** **Sprint Backlog** 7](#_Toc134658409)

[**III.** **Report Daily Scrum Meeting** 10](#_Toc134658410)

[**IV.** **Hasil Sprint Review** 11](#_Toc134658411)

[**V.** **Sprint Retrospective** 11](#_Toc134658412)

[**VI.** **Screenshoot Board Trello** 12](#_Toc134658413)

[**VII.** **Link Trello dan Github** 12](#_Toc134658414)

[**VIII.** **hasil rancangan aplikasi** 13](#_Toc134658415)

[**IX.** **Dokumentasi** 16](#_Toc134658416)

# **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 |

## **Hasil Sprint Review**

Sprint Review adalah kegiatan yang dilakukan pada akhir setiap sprint dalam metodologi pengembangan perangkat lunak Agile, seperti Scrum. Tujuannya adalah untuk meninjau dan mengevaluasi hasil kerja tim selama sprint yang baru selesai.

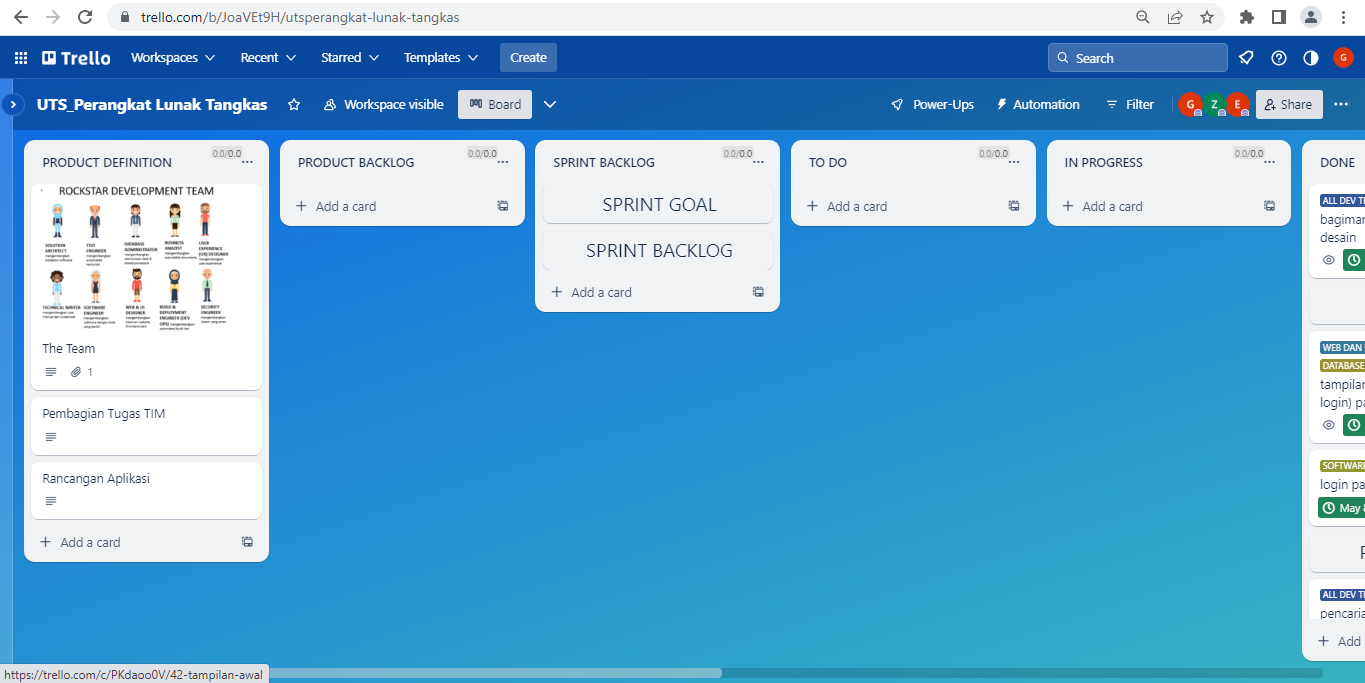
|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Sprint** | **Tanggal** | **Durasi** | **Hasil Utama** |
| Sprint 1 | 07-08 Mei 2023 | 2 hari | Design tampilan awal dimana User diarahkan untuk dapat melakukan ativitas pada aplikasi (diarahkan untuk login atau create akun) |
| Sprint 2 | 08-09 Mei 2023 | 2 hari | Design fitur-fitur dimana Customer dapat melakukan pemesanan barang mulai dari fitur pencarian,list product,detail product,melihat semua review atau ulasan, kemudian fitur melihat keranjang saya atau melihat detail pemesanan. |
| Sprint 3 | 09-10 Mei 2023 | 2 hari | Design tampilan fitur-fitur dimana customer dapat menyelesaikan pemesanan mulai dari memilih metode pembayaran,menerima konfirmasi bahwa pembyaran telah berhasil,kemudian fitur pembatalan pemesanan dan fitur untuk memberikan rating dan ulasan |
| Sprint 4 | 10 Mei 2023 | 1 hari | Design fitur dimana Admin dapat mengelolah data pemesanan |

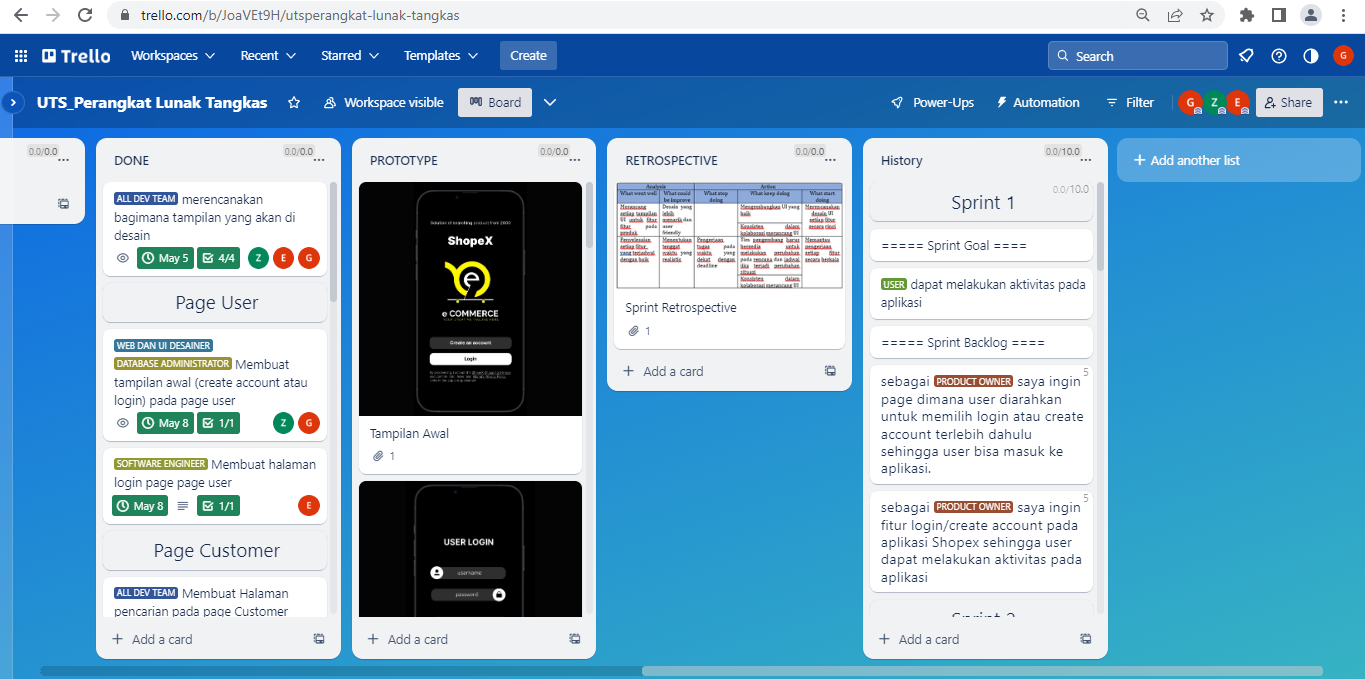
## **Sprint Retrospective**

Sprint Retrospective adalah acara yang diadakan setelah Sprint Review untuk merefleksikan Sprint yang telah berlangsung. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi proses pengembangan, mengidentifikasi hal-hal yang berhasil dan yang perlu diperbaiki, serta merumuskan tindakan perbaikan untuk Sprint berikutnya.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Analysis | | Action | | |
| What went well | What could be improve | What stop doing | What keep doing | What start doing |
| Merancang setiap tampilan UI untuk fitur fitur pada produk | Desain yang lebih menarik dan user friendly |  | Mengembangkan UI yang baik | Merencanakan desain UI setiap fitur secara rinci |
| Konsisten dalam kolaborasi merancang UI |
| Penyelesaian setiap fitur yang terjadwal dengan baik | Menentukan tenggat waktu yang realistis | Pengerjaan tugas pada waktu yang dekat dengan deadline | Tim pengembang harus bersedia untuk melakukan perubahan pada rencana dan jadwal jika terjadi perubahan situasi | Memantau pengerjaan setiap fitur secara berkala |
| Konsisten dalam kolaborasi merancang UI |

## **Screenshoot Board Trello**



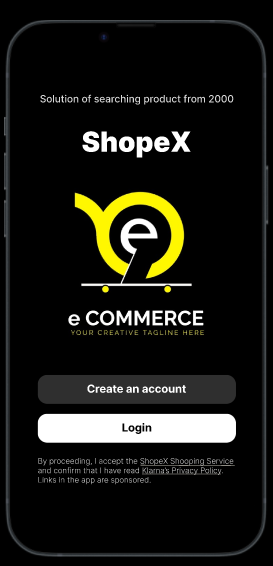
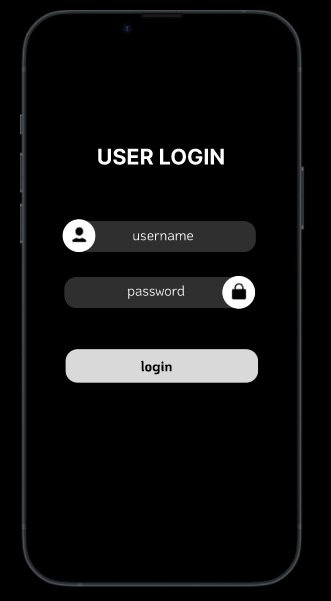
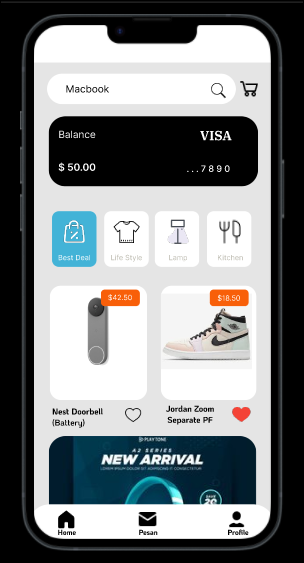


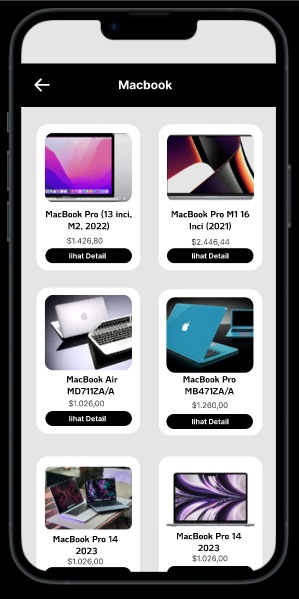
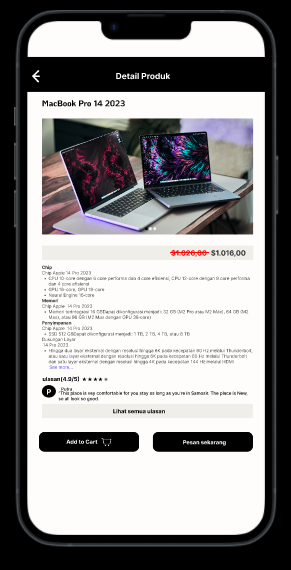
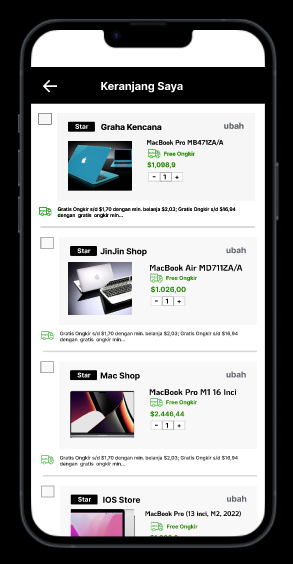
## **Link Trello dan Github**

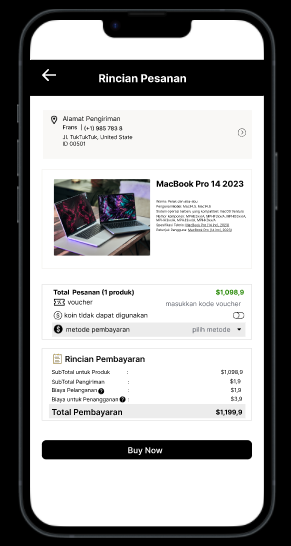
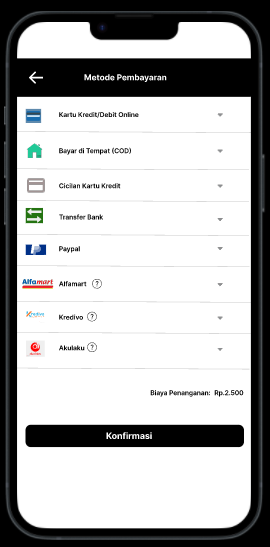
Link Trello : <https://trello.com/b/JoaVEt9H/utsperangkat-lunak-tangkas>

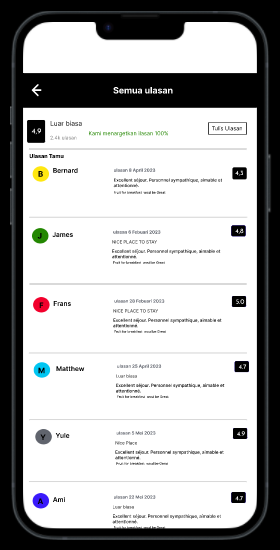
Link Github : <https://github.com/esibutarbutar/Agile-Laporan>

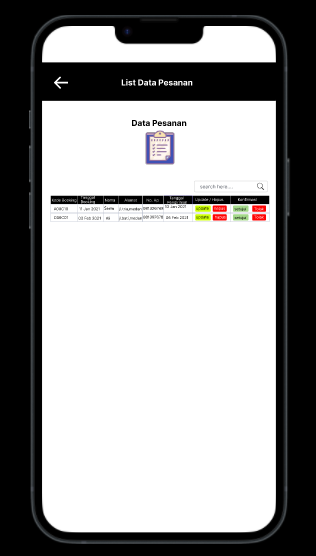
## **hasil rancangan aplikasi**



## **Dokumentasi**

