

**PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK TANGKAS (AGILE)**

**e - Dokter**

**D**

**I**

**S**

**U**

**S**

**U**

**N**

Oleh :

211112093 - Alwi Alpariji Jaswitan

211112080 - M. Natasya Ramadana

211112142 - Frendika Sembiring

Link Trello | [Trello](https://trello.com/b/fYpe6lgE/cupang-project)

Link Figma | [Figma](https://www.figma.com/file/rUlYBcjn61T9JPA0tqsHCe/Design_Proyek_Agile_Cupang?type=design&mode=design&t=DjhXMylUx9YGxmIW-1)

Link Git hub | [Git hub](https://github.com/mnatasyar/Tim-Cupang_TugasProject_Agile)

[LATAR BELAKANG / IDENTIFYING CLIENT 3](#_Toc847197813)

[Product Backlog 4](#_Toc1767083424)

[Sprint Backlog 6](#_Toc1437602754)

[REPORT DAILY SCRUM MEETING 9](#_Toc127043935)

[SPRINT REVIEW 11](#_Toc1283804275)

[Penerapan Nilai Nilai eXtreame Programing 13](#_Toc575721737)

[a. Komunikasi 13](#_Toc919470513)

[b. Simplicity 13](#_Toc418069335)

[c. Feedback 13](#_Toc442052858)

[d. Courage 13](#_Toc1382955871)

[e. Respect 14](#_Toc1937048289)

[Penerapan Praktik eXtreme Programming 14](#_Toc858050369)

[a. Short Release 14](#_Toc1878435460)

[b. Simple Design 14](#_Toc590826947)

[c. Testing 14](#_Toc1012324019)

[d. Pair Programming 14](#_Toc418815832)

[e. Continuous Integration 14](#_Toc692882180)

[f. Coding Standart 14](#_Toc1701374210)

[Alur Kerja 14](#_Toc938461043)

[ Point–point 14](#_Toc799210389)

[ Alur kerja 15](#_Toc1193856516)

[Pemborosan 15](#_Toc766433477)

[a. Waiting 15](#_Toc655221230)

[b. Hands-Off 15](#_Toc1055732095)

# **LATAR BELAKANG / IDENTIFYING CLIENT**

Kemajuan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam cara kita mengakses layanan kesehatan. Dalam era digital saat ini, aplikasi mobile dan platform online telah merubah paradigma tradisional dalam pelayanan kesehatan. Salah satu inovasi penting yang muncul adalah konsep e-Dokter, yang memberikan kemudahan dan aksesibilitas kepada semua orang yang membutuhkan layanan kesehatan.

Konsep e-Dokter hadir untuk memungkinkan tiap orang untuk berkonsultasi dengan dokter melalui aplikasi, tanpa harus pergi ke rumah sakit atau apotik. Hal ini sangat membantu bagi mereka yang sulit mengakses layanan kesehatan, seperti yang tinggal di daerah terpencil atau yang memiliki mobilitas yang terbatas.

Tidak hanya sebagai sarana konsultasi, e-Dokter juga mampu memberikan layanan tambahan seperti pemberian resep obat dan nasihat medis. Aplikasi ini bahkan menyediakan fasilitas pembelian obat-obatan terkait, memudahkan pasien untuk mendapatkan perawatan yang mereka butuhkan secara langsung melalui aplikasi.

Untuk pemilihan nama e-Dokter, mengacu pada kemudahan dan aksebilitas aplikasi untuk digunakan semua orang yang membutuhkan layanan kesehatan. Juga nama tersebut merefleksikan inovasi dalam layanan kesehatan dengan memanfaatkan teknologi digital sekarang.

Dengan adanya e-Dokter, diharapkan bahwa setiap orang dapat dengan mudah mengakses layanan kesehatan dari mana saja dan kapan saja, tanpa harus mengunjungi rumah sakit secara fisik. Hal ini tidak hanya meningkatkan efisiensi waktu, tetapi juga memastikan bahwa setiap individu dapat memperoleh akses ke layanan kesehatan yang layak, tidak tergantung pada lokasi geografis atau kendala mobilitas.

Dengan menggabungkan teknologi digital dengan layanan kesehatan, e-Dokter mencerminkan inovasi yang signifikan dalam sektor kesehatan. Melalui aplikasi ini, batasan-batasan tradisional dalam pelayanan kesehatan dapat dilampaui, memberikan solusi yang praktis dan efektif untuk kebutuhan kesehatan masyarakat luas.

# **Product Backlog**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| AS A ... | I WANT ... | SO THAT ... | PRIORITY | ESTIMATION  (H) |
| User | Sebagai pengguna dapat melakukan pencarian dan melakukan diskusi dengan dokter yang di inginkan serta dapat melihat status online dokter tersebut | Saya dapat berkonsultasi secara virtual agar memudahkan dalam penyampaian informasi mengenai diagnosa penyakit terkait | High | 9 |
| User | Sebagai pengguna dapat melalukan login. | Saya dapat melakukan login akun agar dapat dengan mudah dikenali oleh dokter sesuai data pribadi saya | High | 5 |
| User | Sebagai pengguna dapat registrasi akun sendiri. | Saya dapat melakukan registrasi akun agar dapat dengan mudah dikenali oleh dokter sesuai data pribadi saya | High | 5 |
| User | Sebagai pengguna saya dapat masuk ke dalam tampilan home screen | Saya dapat melih fitur yang ingin di jelajahi | Medium | 3 |
| User | Sebagai pengguna dapat masuk ke halaman pengaturan | Saya dapat melakukan pengaturan profil, notifikasi, privasi, general, about us, dan log out | High | 6 |
| User | Sebagai Pengguna dapat melihat halaman profil dokter yang berisikan informasi singkat dokter | Saya dapat melihat profil dokter yang akan kita ingin berkonsultasi | Low | 5 |
| User | Sebagai pengguna dapat melakukan virtual meet sehingga dapat face-to-face antara pasien dan dokter | Saya dapat melakukan video call dengan dokter yang saya inginkan agar bisa lebih rinci untuk berkonsultasi | Medium | 13 |
| User | Sebagai pengguna dapat membuat schedule dengan dokter yang diinginkan | Saya ingin jadwal konsultasi dengan dokter yang saya inginkan menjadi teratur | High | 9 |
| User | Sebagai pengguna dapat melakukan chat personal dengan dokter yang berbeda melalui halaman message | Saya bisa memilih dokter yang sesuai melalui chat massage | Low | 9 |
| User | Sebagai pengguna ingin melakukan perpindahan halaman menggunakan navigation bar di bagian bawah | Saya dapat beroinddah halaman dengan menekan icon di bawah halaman | High | 8 |
| User | Sebagai pengguna dapat masuk ke landing page terlebih dahulu sebelum masuk kehalaman yang lainnya | Saya dapat melihat aplikasin apa yang saya buka | Low | 3 |
| User | Sebagai Pengguna dapat memberikan umpan balik tentang pengalaman dengan dokter atau layanan dokter dengan memberikan penilaian dan ulasan terhadap dokter atau penyedia layanan kesehatan. | Saya dapat memberikan ulasan dan rating kepada dokter yang telah saya gunkana agar dapat menjadi preview untuk pasien lainnya kedepannya | Medium | 7 |
| Total | | | | 82 |

# **Sprint Backlog**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | USER STORY | TASK | ASSIGNED | ESTIMATED (Hours) | STATUS |
| Sprint 1 | | Membuat dan menambahkan fitur baru | | | |
| 1 | Sebagai pengguna dapat melakukan chat personal dengan dokter yang berbeda melalui halaman message | Membuat prototype UI halaman | Alwi | 1.5 | Done |
| Membuat coding | Alwi | 3.5 | Done |
| Testing | Alwi | 2 | Done |
| Review | Alwi | 1 | Done |
| 2 | Sebagai pengguna dapat melalukan login. | Membuat prototype UI login page | M.Natasya | 2 | Done |
| Coding Halaman Login | M.Natasya | 2 | Done |
| Testing Login | M.Natasya | 4 | Done |
| Code review dan perbaikan | M.Natasya | 4 |  |
| 3 | Sebagai pengguna dapat registrasi akun sendiri. | Membuat Design Halaman Registrasi | Frendika | 1.5 | Done |
| Membuat Coding | Frendika | 1.5 | Done |
| Testing | Frendika | 1.5 | Done |
| Code Riview Dan Perbaikan | Frendika | 3 | Done |
| 4 | Sebagai pengguna saya dapat masuk ke dalam tampilan home screen | Mendesign Halaman Utama di Figma | M.Natasya | 1 | Done |
| Coding Halaman Utama | M.Natasya | 2 | Done |
| Coding untuk mengimplementasikan fitur | M.Natasya | 4 | Done |
| Testing | M.Natasya | 1 | Done |
| Code Review dan Perbaikan | M.Natasya | 1 | Done |
| Sprint 2 | |  | | | |
| 5 | Sebagai pengguna dapat masuk ke halaman pengaturan | Membuat Design Tampilan Pengaturan | Frendika | 2 | Done |
| Membuat Coding | Frendika | 5 | Done |
| Testing | Frendika | 1.5 | Done |
| Code Riview Dan Perbaikan | Frendika | 1.5 | Done |
| 6 | Sebagai Pengguna dapat melihat halaman profil dokter yang berisikan informasi singkat dokter | Mendesign tampilan UI pada Halaman Profil Dokter | M.Natasya | 2.5 | Done |
| Mengumpulkan data dummy terkait informasi dokter | M.Natasya | 4 | Done |
| Menambahkan foto profil dokter | M.Natasya | 1.5 | Done |
| Coding halaman profil dokter | M.Natasya | 1.5 | Done |
| Testing | M.Natasya | 1 | Done |
| Code review dan perbaikan | M.Natasya | 1.5 | Don |
| Sprint 3 | |  | | | |
| 7 | Sebagai pengguna ingin melakukan perpindahan halaman menggunakan navigation bar di bagian bawah | Mendesign widget navigation bar button | M.Natasya | 2.5 | Done |
| Coding widget navbar buttom | M.Natasya | 2 | Done |
| Coding/Routing navbar | M.Natasya | 1.5 | Done |
| Testing | M.Natasya | 4 | Done |
| Code review dan perbaikan | M.Natasya | 3 | Done |
| 8 | Sebagai pengguna dapat membuat schedule dengan dokter yang diinginkan | Mendesign Halaman di Figma | Alwi | 2 | Done |
| Membuat Coding | Alwi | 5 | Done |
| Testing | Alwi | 2 | Done |
| Code Review dan Perbaikan | Alwi | 4 | Done |
| Sprint 4 | |  | | | |
| 9 | Sebagai pengguna dapat melakukan virtual meet sehingga dapat face-to-face antara pasien dan dokter | Membuat Design Tampilan Virtual Meet | Frendika | 2 | Done |
| Membuat Coding | Frendika | 4 | Done |
| Testing | Frendika | 1.5 | Done |
| Coding Riview Dan Perbaikan | Frendika | 1.5 | Done |
| 10 | Sebagai Pengguna dapat memberikan umpan balik tentang pengalaman dengan dokter atau layanan dokter dengan memberikan penilaian dan ulasan terhadap dokter atau penyedia layanan kesehatan. | Mendesign Halaman Utama di Figma | M.Natasya | 2 | Done |
| Coding Widget Penilaian di Profil Page | M.Natasya | 4 | Done |
| Testing | M.Natasya | 2 | Done |
| Code Review dan Perbaikan | M.Natasya | 1 | Done |
| Sprint 5 | |  | | | |
| 11 | Sebagai pengguna dapat melakukan pencarian dan melakukan diskusi dengan dokter yang di inginkan serta dapat melihat status online dokter tersebut | Membuat Desain halaman Messages | M.Natasya | 2 | Done |
| Membuat Coding | Frendika | 3 | Done |
| Testing | M.Natasya | 3 | Done |
| Code Riview Dan Perbaikan | Frendika | 1.5 | Done |
| 12 | Sebagai pengguna dapat masuk ke landing page terlebih dahulu sebelum masuk kehalaman yang lainnya | Membuat prototype UI halaman | Alwi | 2 | Done |
| Membuat coding | Alwi | 5 | Done |
| Testing | Alwi | 1 | Done |
| Review | Alwi | 4 | Done |

# **REPORT DAILY SCRUM MEETING**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| SPRINT  KE - | TANGGAL | AKTIFITAS | KENDALA | RENCANA HARI  INI |
| 1 | 29 Juni 2023 | Merencanakan Pengerjaan Sprint | Menjelaskan Konsep Utama dari aplikasi yang ingin dibuat | - Memulai pengembangan fitur-fitur yang akan diterapkan |
| 29 Juni 2023 | Membuat design halaman homepage, | Tidak Ada | -Menyelesaikan pengembangan design halaman homepage |
| 1 Juli 2023 | Membuat Halaman Messages | Terjadi beberapa eror saat pengerjaan codingan | - Menyelesaikan Pengembangan design halaman Messages |
| 1 Juli 2023 | Membuat Halaman Registrasi | Terjadi bebera eror saat pengerjaan codingan | - Menyelesaikan Pengembangan design halaman Messages |
| 3 Juli 2023 | - Membuat halaman Login dan menyatukan beberapa halaman | Tidak ada | - Menyelesaikan design pengembangan halaman Login dan mulai menata urutan perhalaman |
| 2 | 1 Juli 2023 | Mengimplementasikan fitur halaman pengaturan | Tidak ada | - Menyelesaikan pengembangan halaman pengaturan |
| 2 Juli 2023 | Mengimplementasikan fitur halaman profile informasi | - Coding yang belum sinkron dengan hasil data dummy yang diberikan  - Design yang terlalu berlebihan dan tidak efisien | - Menyelesaikan pengembangan halaman profile  - Memperbaiki dan merapikan coding untuk sinkron data user dan dokter |
| 3 | 3 Juli 2023 | Mengimplementasikan fitur widget navigation bar | - Coding yang belum sinkron dengan hasil yang diberikan  - Design yang terlalu berlebihan dan tidak efisien | - Menyelesaikan pengembangan widget navigation bar |
| 4 Juli 2023 | - Membuat halaman Schedule | - tata letak yang masih kurang rapih  - Coding berantakan  - Integrasi yang sulit diterapkan | - Memperbaiki coding agar codingan lebih rapi  - Mengupdate design tambahan |
| 4 | 5 Juli 2023 | Mengimplementasikan fitur halaman virtual meet | Tidak ada | - Menyelesaikan pengembangan halaman virtual meet |
|  | 6 Juli 2023 | Mengimplementasikan fitur widget rating penilaian | - Design yang tidak sinkron dengan coding  - Design yang terlalu berlebihan dan tidak efisien | - Menyelesaikan pengembangan widget rating penilaian |
| 5 | 7 Juli 2023 | Mulia Membuat Widget Search | Tidak ada | - Meyelesaikan Widget search supaya supaya melengkapi halaman messages |
|  | 7 Juli 2023 | Membuat Landing Page Aplikasi | Tidak ada | - Meyelesaikan Landing page aplikasi supaya mempermudah menuju halaman berikutnya |

# **SPRINT REVIEW**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| SPRINT  KE - | TANGGAL | HASIL |
| 1 | 29 Juni 2023 | Goals : Meningkatkan kenyamanan user/pengguna dan menambahkan fitur baru |
| Berhasil Membuat :   * Laporan * Board Trello * Halaman Homepage * Halaman Message * Halaman Registrasi * Halaman Login |
| 2 | 1 Juli 2023 | Goals : Meningkatkan kenyamanan user/pengguna dan menambahkan fitur baru |
| Berhasil membuat :   * Halaman Pengaturan * Halaman Profile |
| 3 | 3 Juli 2023 | Goals : Meningkatkan kenyamanan user/pengguna dan menambahkan fitur baru |
| Berhasil membuat :   * Widget Navigation Bar * Halaman Schedule |
| 4 | 5 Juli 2023 | Goals : Meningkatkan kenyamanan user/pengguna dan menambahkan fitur baru |
| Berhasil membuat :   * Halaman Virtual meet * Widget Rating penilaian |
| 5 | 7 Juli 2023 | Goals : Meningkatkan kenyamanan user/pengguna dan menambahkan fitur baru |
| Berhasil membuat :   * Widget Search * Landing Page Aplikasi |

SPRINT RETROSPECTIVE

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| SPRINT 1 RETROSPECTIVE | | | | |
| ANALYSIS | | ACTION | | |
| What went  well? | What could be  improved? | What to STOP  Doing? | What to KEEP  doing? | What to START doing? |
| Konsep desain yang rapi dan minimalis | Cara pengetikan coding | Membuat coding yang ber ulang- ulang | Konsisten dalam menentukan coding | Lebih sering memperhatikan codingan |
| Merasa puas dengan hasil yang diperoleh |  | Merevisi hasil desain menjelang akhir sprint |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| SPRINT 2 RETROSPECTIVE | | | | |
| ANALYSIS | | ACTION | | |
| What went  well? | What could be  improved? | What to STOP  Doing? | What to KEEP  doing? | What to START doing? |
| Konsep desain yang rapi dan minimalis | Code yang lebih simpel | Membuang buang waktu untuk hal yang tidak perlu | Konsisten menentukan design | Fokus ke satu codingan |
| Merasa puas dengan hasil yang diperoleh | Desain yang simple dan mudah di impelementasikan ke dalam coding nya |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| SPRINT 3 RETROSPECTIVE | | | | |
| ANALYSIS | | ACTION | | |
| What went  well? | What could be  improved? | What to STOP  Doing? | What to KEEP  doing? | What to START doing? |
| Konsep desain yang rapi dan minimalis | Code yang mudah di pahami | Merevisi hasil desain menjelang akhir sprint | Konsisten dalam menentukan coding | Lebih teliti dalam mermbuat tampilan aplikasi |
| Merasa puas dengan hasil yang diperoleh |  |  | Desain yang simple dan mudah di impelementasikan ke dalam coding nya |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| SPRINT 4 RETROSPECTIVE | | | | |
| ANALYSIS | | ACTION | | |
| What went  well? | What could be  improved? | What to STOP  Doing? | What to KEEP  doing? | What to START doing? |
| Konsep desain yang rapi dan minimalis | Pembagian waktu dalam daily scrum | Lupa mengupdate git | Konsisten dalam menentukan coding | Selalu update git |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| SPRINT 5 RETROSPECTIVE | | | | |
| ANALYSIS | | ACTION | | |
| What went  well? | What could be  improved? | What to STOP  Doing? | What to KEEP  doing? | What to START doing? |
| Konsep desain yang rapi dan minimalis |  |  | Konsisten dalam menentukan coding |  |
| Merasa puas dengan hasil yang diperoleh |  |  | Ketelitian dalam megcoding aplikasi |  |

# **Penerapan Nilai Nilai eXtreame Programing**

Penerapan nilai nilai eXtreme Programming yang kami lakukan dalam pekerjaan kami adalah

## **Komunikasi**

Kami rutin melakukan daily meeting dan sprint review hampir setiap hari kecuali jika adanya halangan dari salah satu anggota kami. Kami melakukan meeting melalui Microsoft teams untuk memudahkan kami dalam pembahasan tentang proyek pengerjaan kami. Kami juga sering terkendala dalam komunikasi sehingga beberapa kali terjadi hal-hal yang kurang efisien. Kami akan terus mencoba untuk meningkatkan ke efisienan dalam pengerjaan proyek kami.

## **Simplicity**

Kami sebisa mungkin membuat pekerjaan dalam card menjadi sesimple dan se-efisien mungkin. Kami mencoba untuk lebih mengutamakan hal-hal yang utama untuk diselesaikan terlebih dahulu dan mengesampingkan hal-hal ringan yang dapat diselesaikan belakangan.

## **Feedback**

Tim kami selalu mencoba memberikan umpan balik untuk tiap kemajuan dari proses dan kualitas dari proses pengerjaan yang kami bangun. Agar masalah yang terjadi dapat diketahui secepat mungkin supaya pengembangan menjadi lebih efektif.

## **Courage**

Keberanian yang kami maksud adalah pada saat pemilihan design tampilan UI pada proses pengerjaan nya di figma. Kami berani mengungkapkan hal hal dan ide yang baru serta memberikan kritik ke anggota kelompok pada hal hal yang kurang pada proses pengerjaan.

## **Respect**

Tim kami mencoba untuk menghormati ide ide yang muncul dari tiap anggota. Kami menginginkan lingkungan kerja yang saling menghormati dan menghargai antara anggota tim, serta mendorong kolaborasi yang efektif.

# **Penerapan Praktik eXtreme Programming**

## **Short Release**

Kami menggunakan github sebagai sarana peningkatan kecil dan sering terjadi. Ini memungkinkan anggota tim untuk melihat progress kerja serta memungkinkan umpan balik yang lebih cepat, dengan begitu mengurangi resiko dari kesalahan pemrograman.

## **Simple Design**

Untuk design kami membuat tampilan perangkat lunak yang elegan, simple, dan mudah dipahami semua kalangan.

## **Testing**

Penerapan testing kami lakukan untuk memastikan pengujian yang terintergrasi untuk meminimalkan resiko dan memastikan bahwa perubahan dalam kode tidak merusak fungsionalitas yang ada. Dengan menerapkan metode pengembangan perangkat lunak yang menekankan kolaborasi, komunikasi yang intens, dan pengujian yang berkelanjutan.

## **Pair Programming**

Kami sebisa mungkin melakukan pengerjaan proyek secara onsite dan Bersama-sama. Dengan begitu, kami dengan mudah untuk menguji kode program kami secara langsung serta pergantian peran pengerjaan antar anggota sehingga diharap kan adanya peningkatan produktifitas.

## **Continuous Integration**

Kami menerapkan aplikasi pihak ketiga yaitu Git dan Github sebagai repositori Bersama untuk menguji perubahan kode yang dilakukan oleh anggota tim secara teratur.

## **Coding Standart**

Kami menerapkan struktur coding yang kami sepakati guna memudahkan kami untuk memahami isi setiap kodiangan anggota lain. Bentuknya seperti penamaan file yang sesuai dengan widget content yang di buat dan penempatan file direktori yang sesuai sehingga memudahkan tiap anggota melakukan koding.

# **Alur Kerja**

## **Point–point**

* Tim kami melakukan 3 Sprint
* 1 Sprint berjarak 3 hari
* Melakuakan daily scrum meet hampir setiap hari
* Menggunakan Github sebagai respositori
* Struktur code kami terdiri dari folder lib yang berisi ‘main.dart’ dan 2 sub folder dengan nama ‘widgets’,’screens’

## **Alur kerja**

* Sprint dimulai
* Lakukan daily scrum meeting biasanya di mulai pada pukul 20.00/ 21.00 melalui teams/ discord
* Ketika sprint selesai para anggota tim melakukan push dan pull secara bergantian.
* Melakukan sprint review dan sprint restorpectives

# **Pemborosan**

## **Waiting**

Walaupun kami sudah terlebih dahulu menetapkan alur kerja untuk tiap anggota, namun tidak dapat di pungkiri lagi kami tetap sering membuang waktu untuk hal yang seharusnya dapat kami hindari. Waktu yang terbuang biasanya terjadi dikarenakan adanya hambatan dalam aliran kerja atau keterlambatan dalam memperoleh materi yang dibutuhkan. Kami beberapa kali mengundur sprint meeting dgbikarenakan task pada card yang telah di tentukan pada sprint planning sebelumnya belum diselesaikan. Contohnya, kami telah menentukan waktu untuk melakukan sprint planning ke 3 namun harus di undur karena tugas pada card di sprint planning ke 2 belum selesai dilaksanakan.

## **Hands-Off**

Tim sering mengalami kendala pada saat pencarian informasi yang bertujuan untuk menambah ide fitur. Anggota kelompok sering melakukan riset yang mana hal tersebut seharusnya tidak di perlukan, serta beberapa kali anggota tim berketergantungan pada pihak ketiga untuk memperoleh sumber informasi sehingga mengalami keterlambatan atau ketidaksesuaian dalam kerjasama sehingga menyebabkan pemborosan hands off.