

“Contact App Website”

APLIKASI SCRUM DALAM PROJEK MATA KULIAH PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK TANGKAS



Disusun oleh:

TAKO

Jecksen Santoko (211111461)

Michael Lay (211112037)

Pieter Vardi (211112124)

UNIVERSITAS MIKROSKIL

Fakultas Teknik Informatika

Tahun 2023

Kata Pengantar

Tiada kalimat yang pantas penulis ucapkan kecuali rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas selesainya makalah dan proyek kami dengan tepat waktu. Tidak lupa pula dukungan baik secara materil dan nonmateril yang diberikan kepada penulis dalam penyusunan makalah ini. Oleh karena itu, izinkan penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada:

- Bapak Gilbert Fernando Situmorang, S.Kom. selaku Dosen pengajar untuk mata kuliah Pengembangan Perangkat Lunak Tangkas

- Ibu Enjelin S.Kom, selaku wali dosen kami yang selalu membimbing dan memotivasi kami dalam menjalani perkuliahan.

Pembuatan makalah ini dipergunakan untuk penilaian tugas mata kuliah “Pengembangan Perangkat Lunak Tangkas”, dan untuk mengevaluasi penggunaan metode Scrum pada pengerjaan proyek.

Kami sadar bahwa makalah yang disusun ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, dengan rendah hati penulis memohon kritik dan saran yang membangun dari pembaca untuk penyempurnaan makalah ini.

Medan, 20 April 2023

Daftar Isi

Kata Pengantar.....	2
Daftar Isi.....	3
Bab 1 Pendahuluan	4
1.1 Latar Belakang.....	4
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan	5
Bab 2 Pembahasan.....	6
2.1 Alur Kerja Scrum.....	6
2.2 Pembahasan Topik Project dan Product Backlog (User Story)	7
2.3 Pembahasan Sprint Goal dan Sprint Planning (Pra UTS).....	9
2.3.1 Sprint 1	9
2.4 Pembahasan Sprint Goal dan Sprint Planning (Pra UAS)	13
2.4.1 Sprint 2	13
2.4.2 Sprint 3	16
2.4.3 Sprint 4	19
2.5 Dokumentasi Trello	22
2.6 Rancangan Figma	23
2.7 Hasil Akhir	25
Bab 3: Penutup.....	32
3.1 Kesimpulan.....	32
3.2 Saran	32
Daftar Pustaka.....	32

Bab 1 Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Projek merupakan sebuah pekerjaan yang bersipat unik dan sementara. Proyek dilakukan untuk mencapai tujuan yang telah direncanakan dan membuahkan hasil dan manfaat (output) yang diinginkan.

Pendekatan manajemen projek terbagi menjadi 2 yakni Tradisional dan Agile. Dimana pendekatan tradisional atau yang biasa disebut pendekatan waterfall, merupakan pendekatan dimana yang harus dilakukan adalah setiap proses atau tugas harus di selesaikan satu per satu (berurutan) dan tidak boleh melompat ke tugas selanjutnya.

Pendekatan waterfall ini cenderung lebih kaku sehingga tidak cocok digunakan dalam pengembangan aplikasi atau software dan lebih ke pembuatan barang fisik seperti mobil, batu bata, dll.

Sebaliknya, pendekatan *Agile* merupakan sebuah pendekatan iteratif yang memfokuskan pada kerjasama tim, kolaborasi dengan pengguna, dan fleksibilitas, sehingga kebutuhan suatu projek dapat diganti selama pengembangan.

Scrum merupakan sebuah kerangka kerja (framework), bukan proses teknik atau pun metodologi, yang dibuat agar tim dapat mengatasi masalah kompleks yang adaptif atau senantiasa berubah. Scrum juga mendorong tim untuk menciptakan produk dengan nilai atau kualitas setinggi mungkin secara produktif dan kreatif. Pengertian Scrum berkunci pada kolaborasi tim yang mengacu pada nilai Agile Manifesto, yakni iterative (berkala) dan incremental (bertahap).

Adapun artefak-artefak scrum yang digunakan dalam mengelola proyek yakni:

- Backlog Produk

Backlog Produk adalah daftar dinamis fitur, persyaratan, peningkatan, dan perbaikan yang harus diselesaikan untuk keberhasilan proyek. Backlog Produk pada dasarnya adalah daftar tugas tim yang terus-menerus dipertahankan dan diutamakan kembali agar sesuai dengan perubahan pasar. Pemilik produk memelihara dan memperbarui daftar, menghapus item yang tidak relevan dan menambahkan permintaan baru dari pelanggan.

- Sprint Backlog

Sprint Backlog adalah daftar item yang harus diselesaikan oleh tim pengembangan dalam siklus Sprint saat ini. Sebelum setiap Sprint, tim memilih item yang akan dikerjakan dari Backlog Produk. Sprint Backlog sifatnya fleksibel dan dapat berkembang selama Sprint.

- Increment

Increment adalah suatu langkah menuju tujuan atau visi. Increment adalah produk akhir yang dapat digunakan dari Sprint. Tim dapat mengadopsi metode yang berbeda untuk menentukan dan mendemonstrasikan Tujuan Sprint mereka. Terlepas dari fleksibilitasnya, Tujuan Sprint dasar—yang ingin dicapai tim dari Sprint saat ini—tidak dapat dikompromikan.

1.2 Rumusan Masalah

Pendekatan *Agile* dan *Scrum* menjadi fokus utama kita dari tugas mata kuliah “Pengembangan Perangkat Lunak Tangkas”, maka dari itu kita akan mengimplementasikan pendekatan *Agile* dan metodologi *Scrum* kedalam suatu proyek sehingga kita dapat mengerti cara kerja *Scrum* dan kelebihan dari metodologi *Scrum* itu sendiri.

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dalam pembuatan makalah ini adalah sebagai berikut:

1. Memahami metode *Scrum* dengan mempraktekannya dalam pengerjaan suatu proyek
2. Menyelesaikan Proyek yang dikerjakan
3. Menemukan kelebihan (dan kekurangan) menggunakan metode *Scrum*

Bab 2 Pembahasan

2.1 Alur Kerja Scrum

Dalam *Scrum* terdapat beberapa peran penting, yakni:

- a. *Product Owner (PO)* adalah orang yang bertanggungjawab untuk memaksimalkan nilai bisnis dari produk yang dihasilkan oleh *Development Team*. *PO* berjumlah satu orang dan bertanggungjawab untuk membuat prioritas *product backlog* yang akan dikerjakan serta memastikan *Development Team* memahami *product backlog* tersebut.
- b. *Development Team* terdiri dari para ahli profesi yang bekerja untuk menghasilkan *Increment* atau produk “Selesai” yang berpotensi untuk dirilis di setiap akhir *Sprint*. Mereka bersifat swakelola dalam menentukan cara kerja untuk mencapai tujuan dan masing-masing dari mereka memiliki keahlian pada bidangnya masing-masing.
- c. *Scrum Master* adalah pemimpin yang melayani *Scrum Team*. *Scrum Master* membantu orang-orang di luar *Scrum Team* untuk dapat memahami interaksi mana yang bermanfaat dan tidak bermanfaat dan bertugas memastikan bahwa seluruh tim memahami *Scrum Values* dan mengimplementasikan dengan baik.

Events atau fase yang dijalankan pada *Scrum* terdiri dari *Sprint*, *Sprint Planning*, *Daily Scrum*, *Sprint Review*, serta *Sprint Retrospective*.

1. *Sprint* merupakan inti dari *Scrum*, yakni satu fase waktu (time-box) dalam satu bulan atau kurang untuk menghasilkan satu produk yang dinyatakan selesai dan terdapat di dalamnya *sprint planning*, *daily scrum*, *sprint review* dan *sprint retrospective*. Dalam pelaksanaannya, *Product Owner* dapat melakukan pembatalan *Sprint* dengan alasan tertentu, misalnya ada perubahan regulasi atau kondisi tertentu.
2. *Sprint Planning* adalah aktivitas perencanaan untuk menjalankan *sprint* dan menentukan daftar produk yang akan dihasilkan. Perencanaan ini dibuat oleh kerja kolaboratif dari seluruh *Development Team*. Perencanaan *Sprint* memiliki batasan waktu maksimum delapan jam untuk *Sprint* satu bulan. *Scrum Master* harus memastikan bahwa acara tersebut berlangsung dan peserta memahami tujuannya.
3. *Daily Scrum* adalah aktivitas diskusi yang diadakan oleh *Development Team* setiap hari selama *Sprint* dan berdurasi 15 menit. Aktivitas ini bertujuan untuk mengoptimalkan kolaborasi dan performa dengan melakukan inspeksi pekerjaan 24 jam sebelumnya dan membuat rencana pekerjaan selama 24 jam ke depan.
4. *Sprint Review* adalah aktivitas yang diadakan di akhir *Sprint* untuk memeriksa *increment* atau hasil dan menyesuaikan *Product Backlog* jika diperlukan. Selama *Sprint Review*, *Scrum Team* dan pemangku kepentingan berkolaborasi tentang apa yang telah dilakukan di *Sprint*. Berdasarkan hal itu dan setiap perubahan pada *Product Backlog* selama *Sprint*, para peserta berkolaborasi untuk hal-hal selanjutnya yang dapat dilakukan untuk mengoptimalkan nilai. *Sprint Review* dilakukan maksimal empat jam untuk *Sprint* satu bulan.
5. *Sprint Retrospective* merupakan kesempatan bagi *Scrum Team* untuk memeriksa dirinya sendiri dan membuat rencana perbaikan yang akan diberlakukan selama *Sprint* berikutnya. *Sprint Retrospective* dilakukan setelah *Sprint Review* dan sebelum *Sprint Planning* berikutnya. Aktivitas ini dilakukan maksimal tiga jam untuk *Sprint* satu bulan.

2.2 Pembahasan Topik Project dan Product Backlog (User Story)

Projek yang kami kerjakan merupakan “Aplikasi atau website Penyimpan Kontak (Contact APP)”, dimana para pengguna aplikasi dapat menyimpan dan mengelola informasi kontak dengan mudah dan menarik.

Product Backlog & User Story					
ID	As a ...	I want to...	So that ...	Priority	Estimation
123	User	Mendaftar dan masuk ke aplikasi	Saya dapat mengakses kontak yang tersimpan	High	3
124	User	Melihat daftar semua kontak yang telah ditambahkan ke dalam aplikasi	Saya dapat memeriksa informasi kontak dengan cepat dan mudah	High	1
125	User	Dapat menambahkan kontak baru ke dalam aplikasi	Saya dapat mengelola informasi kontak dengan mudah	High	5
126	User	Dapat mengedit kontak yang telah disimpan dalam aplikasi	Saya dapat memperbaiki informasi kontak dengan benar dan mudah	Medium	5
127	User	Dapat menghapus kontak yang telah disimpan dalam aplikasi	Saya dapat memperbaiki informasi kontak yang tidak relevan atau tidak diperlukan lagi	Low	3
128	User	Dapat mengunggah foto profil saya ke dalam aplikasi	Saya dapat lebih mudah mengenali kontak yang tersimpan	Medium	7
231	User	Konfirmasi (prompt) saat melakukan tindakan	Saya dapat memastikan dan mengonfirmasi pilihan saya sebelum melanjutkan	Low	1
232	User	Fitur realtime	Data kontak saya diperbarui secara otomatis tanpa refresh halaman secara manual	Low	5
233	User	Fitur pagination pada daftar kontak	Saya dapat melihat kontak dalam kelompok halaman yang teratur dan tidak perlu menggulir terlalu jauh	Medium	7
234	User	Fitur pencarian kontak	Saya dapat dengan mudah menemukan kontak yang ingin saya cari	Medium	5
235	User	Mendaftar ke aplikasi mobile	saya dapat membuat akun dan dapat menggunakan aplikasi secara penuh (Mobile)	High	3

236	User	Masuk ke aplikasi mobile	Saya dapat mengakses kontak yang tersimpan dan dapat mengakses fitur-fitur yang tersedia (Mobile)	High	3
237	User	Melihat daftar semua kontak yang telah ditambahkan ke dalam aplikasi mobile	Saya dapat memeriksa informasi kontak dengan cepat dan mudah (Mobile)	High	1
238	User	Dapat menambahkan kontak baru ke dalam aplikasi mobile	Saya dapat mengelola informasi kontak dengan mudah (Mobile)	High	5
239	User	Dapat mengedit kontak yang telah disimpan dalam aplikasi mobile	Saya dapat memperbarui informasi kontak dengan benar dan mudah (Mobile)	Medium	5
240	User	Dapat menghapus kontak yang telah disimpan dalam aplikasi mobile	Saya dapat memperbarui informasi kontak yang tidak relevan atau tidak diperlukan lagi (Mobile)	Low	3
Total					62

2.3 Pembahasan Sprint Goal dan Sprint Planning (Pra UTS)

Sprint goal merupakan hal yang ingin dicapai dalam suatu project dengan menerapkan Sprint Planning yang baik, Adapun Sprint Goal kami antara lain:

2.3.1 Sprint 1

Sprint Planning (Sprint 1) :

Sprint Planning Sprint 1 (duration: 2 week)	
Sprint Goals :	
1	User dapat membuat akun dan masuk dengan akun yang telah didaftarkan
2	User dapat menambahkan kontak dan melihat daftar-daftar kontak pribadi, sekaligus mengunggah foto pada masing-masing kontak
3	User dapat mengedit kontak dan juga dapat menghapus kontak pada daftar kontak pribadi
Sprint Backlog :	
ID	Backlog Items
123	Sebagai user, saya ingin dapat mendaftar dan masuk ke aplikasi, agar saya dapat mengakses kontak yang tersimpan
124	Sebagai user, saya ingin dapat melihat daftar semua kontak yang telah ditambahkan ke dalam aplikasi, agar saya dapat memeriksa informasi kontak dengan cepat dan mudah
125	Sebagai user, saya ingin dapat menambahkan kontak baru ke dalam aplikasi, agar saya dapat mengelola informasi kontak dengan mudah
126	Sebagai user, saya ingin dapat mengedit kontak yang telah disimpan dalam aplikasi, agar saya dapat memperbarui informasi kontak dengan benar dan mudah
127	Sebagai user, saya ingin dapat menghapus kontak yang telah disimpan dalam aplikasi, agar saya dapat memperbarui informasi kontak yang tidak relevan atau tidak diperlukan lagi
128	Sebagai user, saya ingin dapat mengunggah foto profil saya ke dalam aplikasi, agar saya dapat lebih mudah mengenali kontak yang tersimpan

Daily Scrum (Sprint 1) :

Daily Sprint Report (Sprint 1)				
Team Member Question		Monday, 3 April 2023	Friday, 7 April 2023	Wednesday, 12 April 2023
Jecksen Santoko	What did you do yesterday?	Merancang Design Protoype Aplikasi (Web)	Melanjutkan Rancangan Rancangan Protoype (Web)	Contact List + Contact Form (Add & Edit)
	What are you doing today?	Melanjutkan Rancangan Rancangan Protoype (Web)	Contact List	Login Page + Register Page
	Is there anything blocking you?	Belum ada	Belum ada	Belum ada
Michael Lay	What did you do yesterday?	Merancang Protoype Aplikasi (Web)	Membuat Tampilan Navbar + Layout Aplikasi	Component Card + Menghubungkan Fitur Edit & Delete pada Contact Card
	What are you doing today?	Membuat Tampilan Navbar	Component Card	Menghubungkan Contact List, Form Add & Form Edit dengan Layout Aplikasi
	Is there anything blocking you?	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada
Pieter Vardi	What did you do yesterday?	Merancang Database dan API	Merancang Controller + Middleware + Session	Merancang Login AsyncThunk
	What are you doing today?	Merancang Controller + Middleware	Merancang Login AsyncThunk	Mencari Bug + Fix Bug
	Is there anything blocking you?	Sejauh ini belum menemui kendala.	Sejauh ini belum menemui kendala.	Sejauh ini belum menemui kendala.

Adapun hasil sprint review & sprint retropective yang telah kami kerjakan.

Hasil Sprint Review (Sprint 1) :

1. Bagaimana produk/aplikasi ini akan digunakan?

Jb. Aplikasi akan digunakan untuk membantu user menyimpan kontak-kontak pribadi mereka. User dapat menambah kontak, mengedit kontak, & menghapus kontak. Juga terdapat fitur Image Uploading sebagai Profile Picture untuk masing-masing kontak yang telah ditambahkan. Login juga digunakan untuk memberikan user keamanan & privasi terhadap kontak pribadi yang tersimpan, User dapat Login ketika sudah melakukan Register akun.

2. Apakah aplikasi telah memenuhi persyaratan keamanan data yang telah ditetapkan, Misalnya menyimpan data kontak pengguna secara aman?

Jb. Aplikasi yang telah didevelop sudah memenuhi persyaratan keamanan data yang telah ditetapkan. Setiap akun pengguna memiliki kontak yang tersimpan masing-masing, sehingga data kontak pengguna tidak dapat dicuri atau diakses oleh pengguna lain.

3. Apakah aplikasi telah memenuhi kebutuhan pengguna dalam mengatur dan mengelola kontak mereka dengan efisien?

Jb. Aplikasi telah memiliki fitur-fitur seperti menambahkan, mengedit, dan menghapus kontak, serta fitur upload image untuk mengunggah foto profil, telah membantu pengguna untuk mengelola kontak mereka dengan lebih terorganisir dan efektif.

4. Jika dapat mengubah satu hal tentang produk yang telah dibuat, apa yang akan diubah? Mengapa demikian?

Jb. Tidak ada yang akan diubah tetapi menambah fitur ketika melakukan penghapusan kontak, akan muncul notifikasi di email atau juga verifikasi dengan menggunakan OTP, untuk mencegah jika terjadi ketidaksengajaan dalam penghapusan kontak.

5. Katakanlah satu fitur harus dihapus/dihilangkan. Fitur mana akan dihapus/dihilangkan? Mengapa? dan Jika Tidak Mengapa?

Jb. Tidak ada yang akan dihapus/dihilangkan, Semua fitur yang telah didevelop sangat diperlukan untuk kelancaran proses jalannya aplikasi tersebut.

Hasil Sprint Retropective (Sprint 1) :

Sprint Retropective Sprint 1				
Analysis		Action		
What went well?	What could be improved?	What to stop doing?	What to keep doing?	What to start doing?
Priotitas yang jelas	Efisiensi meeting	Menunda pekerjaan	Komunikasi yang baik	Fokus
Sprint goal tercapai	Pengorganisasian project	Kurangnya Pengujian / Pengetesan kode	Saling bertukar pikiran	Meningkatkan kualitas pengujian
Komunikasi yang efektif	Pengelolaan resiko yang lebih baik		Menggunakan metode agile	Evaluasi diri secara rutin
Meeting sedikit	Peningkatan pemahaman lebih dalam terhadap kebutuhan user		Kolaborasi yang baik	
Keputusan cepat			Menghadapi konflik secara bijaksana	
Ekspetasi waktu penyelesaian			Pengelolaan waktu yang efektif dan efisien	

2.4 Pembahasan Sprint Goal dan Sprint Planning (Pra UAS)

2.4.1 Sprint 2

Sprint Planning (Sprint 2) :

Sprint Planning Sprint 2 (duration: 2 days)	
Sprint Goals :	
1	Dapat mengurangi user error dalam menggunakan aplikasi dengan adanya konfirmasi(prompt) ketika melakukan aksi-aksi tertentu.
2	User dapat termudahkan dengan adanya fitur memuat ulang secara realtime supaya data contact up to date.
3	Memuat contact pada aplikasi menjadi lebih ringan dengan pagination.
Sprint Backlog :	
ID	Backlog Items
231	Sebagai user, saya ingin adanya konfirmasi(prompt) saat melakukan tindakan, agar saya dapat memastikan dan mengonfirmasi pilihan saya sebelum melanjutkan.
232	Sebagai user, saya ingin fitur realtime, agar data kontak saya diperbarui secara otomatis tanpa refresh halaman secara manual.
233	Sebagai user, saya ingin adanya fitur pagination pada daftar kontak, agar saya dapat melihat kontak dalam kelompok halaman yang teratur dan tidak perlu menggulir terlalu jauh.

Daily Scrum (Sprint 2)

Daily Sprint Report (Sprint 2)			
Team Member Question		Saturday, 17 June 2023	Sunday, 18 June 2023
Jecksen Santoko	What did you do yesterday?	Membuat fitur prompt (Delete Confirmation)	Membuat fitur prompt (Dialog Confirmation)
	What are you doing today?	Membuat fitur prompt (Dialog Confirmation)	Design Fitur Form Add Contact (Mobile)
	Is there anything blocking you?	Belum ada	Belum ada
Michael Lay	What did you do yesterday?	Design Fitur Login (Mobile)	Design Fitur Register (Mobile)
	What are you doing today?	Design Fitur Register (Mobile)	Design Fitur Contact Card (Mobile)
	Is there anything blocking you?	Tidak ada	Tidak ada
Pieter Vardi	What did you do yesterday?	Merancang fitur pagination pada aplikasi bagian backend	Merancang tampilan fitur pagination pada aplikasi(Frontend)
	What are you doing today?	Melanjutkan fitur pagination untuk tampilan frontend	Menerapkan Realtime pada aplikasi
	Is there anything blocking you?	Sejauh ini belum menemui kendala.	Sejauh ini belum menemui kendala.

Hasil Sprint Review (Sprint 2) :

1. Apa yang sudah dicapai pada Sprint 2?

Jb. Fitur Konfirmasi (prompt), Fitur Realtime & Fitur Pagination.

2. Apakah semua tujuan sprint 2 tercapai?

Jb. Ya, Semua Backlog pada Sprint 2 telah kami penuhi semua.

3. Apakah ada masalah atau tantangan yang dihadapi selama Sprint 2 berlangsung? Jika ya, bagaimana cara anda mengatasinya? (Personal)

- Jecksen Santoko : Tidak ada

- Michael Lay : Tidak ada

- Pieter Vardi : Tidak ada

4. Apakah ada backlog item yang tidak selesai dikerjakan pada Sprint 2? Jika ya, mengapa dan apa yang harus dilakukan selanjutnya?

Jb. Tidak ada, Semua Backlog item pada Sprint 2 telah selesai dikerjakan.

5. Apakah ada peningkatan kinerja pada Sprint 2 setelah pengalaman dari Sprint 1?

Jb. Ya, kami melihat peningkatan kinerja pada Sprint 2 setelah mengalami Sprint 1. Kami berhasil menerapkan beberapa perubahan berdasarkan evaluasi dan umpan balik dari Sprint Retrospective sebelumnya.

Hasil Sprint Retrospective (Sprint 2) :

Sprint Retrospective Sprint 2				
Analysis		Action		
What went well?	What could be improved?	What to stop doing?	What to keep doing?	What to start doing?
Sprint Goal tercapai	Efisiensi meeting	Menunda pekerjaan	Kolaborasi yang baik	Melakukan evaluasi diri secara rutin
Komunikasi yang efektif	Pengorganisasian project		Pengelolaan waktu yang efektif dan efisien	Melakukan penjadwalan pada diri sendiri terhadap task yang akan dikerjakan
Keputusan cepat			Saling bertukar pikiran	
Prioritas yang jelas			Menghadapi konflik secara bijaksana	

2.4.2 Sprint 3

Sprint Planning (Sprint 3) :

Sprint Planning Sprint 3 (duration: 2 days)	
Sprint Goals :	
1	Dapat mengurangi user error dalam menggunakan aplikasi dengan adanya konfirmasi(prompt) ketika melakukan aksi-aksi tertentu.
2	User dapat membuat akun dan masuk dengan akun yang telah didaftarkan.
Sprint Backlog :	
ID	Backlog Items
234	Sebagai user, saya ingin adanya fitur pencarian kontak, agar saya dapat dengan mudah menemukan kontak yang ingin saya cari.
235	Sebagai user, saya ingin dapat mendaftar ke aplikasi mobile, agar saya dapat membuat akun dan dapat menggunakan aplikasi secara penuh (Mobile).
236	Sebagai user, saya ingin dapat masuk ke aplikasi mobile, agar saya dapat mengakses kontak yang tersimpan dan dapat mengakses fitur-fitur yang tersedia (Mobile).

Daily Scrum (Sprint 3)

Daily Sprint Report (Sprint 3)			
Team Member Question		Monday, 19 June 2023	Tuesday, 20 June 2023
Jecksen Santoko	What did you do yesterday?	Design Fitur Form Add Contact (Mobile)	Design Fitur Form Edit Contact (Mobile)
	What are you doing today?	Design Fitur Form Edit Contact (Mobile)	Design Fitur Contact Page (Mobile)
	Is there anything blocking you?	Belum ada	Belum ada
Michael Lay	What did you do yesterday?	Design Fitur Contact Card (Mobile)	Merancang Fitur Login (Flutter)
	What are you doing today?	Merancang Fitur Login (Flutter)	Merancang Fitur Register (Flutter)
	Is there anything blocking you?	Tidak ada	Tidak ada
Pieter Vardi	What did you do yesterday?	Penerapan Realtime pada aplikasi	Merancang fitur Search
	What are you doing today?	Merancang fitur Search untuk mencari kontak	Melanjutkan merancang fitur Search
	Is there anything blocking you?	Sejauh ini belum menemui kendala.	Terdapat bug saat menerapkan fitur.

Hasil Sprint Review (Sprint 3) :

1. Apa yang sudah dicapai pada Sprint 3?

Jb. Fitur Search, Fitur Login Page (Mobile) & Fitur Register Page (Mobile).

2. Apakah semua tujuan sprint 3 tercapai?

Jb. Ya, Semua Backlog pada Sprint 3 telah terpenuhi semua.

3. Apakah ada masalah atau tantangan yang dihadapi selama Sprint 3 berlangsung? Jika ya, bagaimana cara anda mengatasinya? (Personal)

- Jecksen Santoko : Tidak ada

- Michael Lay : Tidak ada

- Pieter Vardi : Ada sedikit kendala saat develop fitur Search, problem-problem seperti bug, dll. Namun sudah berhasil dissolve.

4. Apakah ada backlog item yang tidak selesai dikerjakan pada Sprint 3? Jika ya, mengapa dan apa yang harus dilakukan selanjutnya?

Jb. Tidak ada, Semua Backlog item pada Sprint 3 ini sudah terselesaikan.

5. Bagaimana kinerja tim selama Sprint 3? Apakah semua anggota tim berkontribusi dan bekerja sama dengan baik?

Jb. Ya, Kami melakukan kolaborasi dengan sangat baik. Sehingga goal-goal pada Sprint 3 ini dapat dipenuhi semua.

Hasil Sprint Retropective (Sprint 3) :

Sprint Retropective Sprint 3				
Analysis		Action		
What went well?	What could be improved?	What to stop doing?	What to keep doing?	What to start doing?
Sprint Goal tercapai	Pengorganisasian project	Menunda pekerjaan	Kolaborasi yang baik	Melakukan eksperimen dan inovasi
Komunikasi yang efektif	Kualitas kode		Pengelolaan waktu yang efektif dan efisien	
Prioritas yang jelas			Saling bertukar pikiran	

2.4.3 Sprint 4

Sprint Planning (Sprint 4) :

Sprint Planning Sprint 4 (duration: 2 days)	
Sprint Goals :	
1	User dapat menambahkan kontak dan melihat daftar-daftar kontak pribadi.
2	User dapat mengedit kontak dan juga dapat menghapus kontak pada daftar kontak pribadi.
Sprint Backlog :	
ID	Backlog Items
237	Sebagai user, saya ingin dapat melihat daftar semua kontak yang telah ditambahkan ke dalam aplikasi mobile, agar saya dapat memeriksa informasi kontak dengan cepat dan mudah (Mobile).
238	Sebagai user, saya ingin dapat menambahkan kontak baru ke dalam aplikasi mobile, agar saya dapat mengelola informasi kontak dengan mudah (Mobile).
239	Sebagai user, saya ingin dapat mengedit kontak yang telah disimpan dalam aplikasi mobile, agar saya dapat memperbarui informasi kontak dengan benar dan mudah (Mobile).
240	Sebagai user, saya ingin dapat menghapus kontak yang telah disimpan dalam aplikasi mobile, agar saya dapat memperbarui informasi kontak yang tidak relevan atau tidak diperlukan lagi (Mobile).

Daily Scrum (Sprint 4)

Daily Sprint Report (Sprint 4)			
Team Member Question		Wednesday, 21 June 2023	Thursday, 22 June 2023
Jecksen Santoko	What did you do yesterday?	Design Fitur Contact Page (Mobile)	Merancang Fitur Form Add Contact (Flutter)
	What are you doing today?	Merancang Fitur Form Add Contact (Flutter)	Merancang Fitur Form Edit Contact (Flutter)
	Is there anything blocking you?	Belum ada	Belum ada
Michael Lay	What did you do yesterday?	Merancang Fitur Register (Flutter)	Merapikan Design Prototype
	What are you doing today?	Merapikan Design Prototype	Mencari Bug Aplikasi (Web + Mobile)
	Is there anything blocking you?	Tidak ada	Tidak ada
Pieter Vardi	What did you do yesterday?	Menyelesaikan fitur Search	Merancang Component Contact Card (Flutter) + Fitur Delete Contact (Flutter)
	What are you doing today?	Merancang Component Contact Card (Flutter) + Fitur Delete Contact (Flutter)	Merancang Fitur Contact Page (Flutter)
	Is there anything blocking you?	Sejauh ini belum menemui kendala.	Sejauh ini belum menemui kendala.

Hasil Sprint Review (Sprint 4) :

1. Apa yang sudah dicapai pada Sprint 4?

Jb. Fitur Contact Page (Mobile), Fitur Form Add Contact (Mobile), Fitur Form Edit Contact (Mobile) & Fitur Delete Contact (Mobile).

2. Apakah semua tujuan sprint 4 tercapai?

Jb. Ya, Semua Backlog pada Sprint 4 telah terselesaikan.

3. Apakah ada masalah atau tantangan yang dihadapi selama Sprint 3 berlangsung? Jika ya, bagaimana cara anda mengatasinya? (Personal)

- Jecksen Santoko : Tidak ada

- Michael Lay : Tidak ada

- Pieter Vardi : Tidak ada

4. Apakah ada backlog item yang tidak selesai dikerjakan pada Sprint 4? Jika ya, mengapa dan apa yang harus dilakukan selanjutnya?

Jb. Tidak ada, Semua Backlog item pada Sprint 4 sudah terpenuhi.

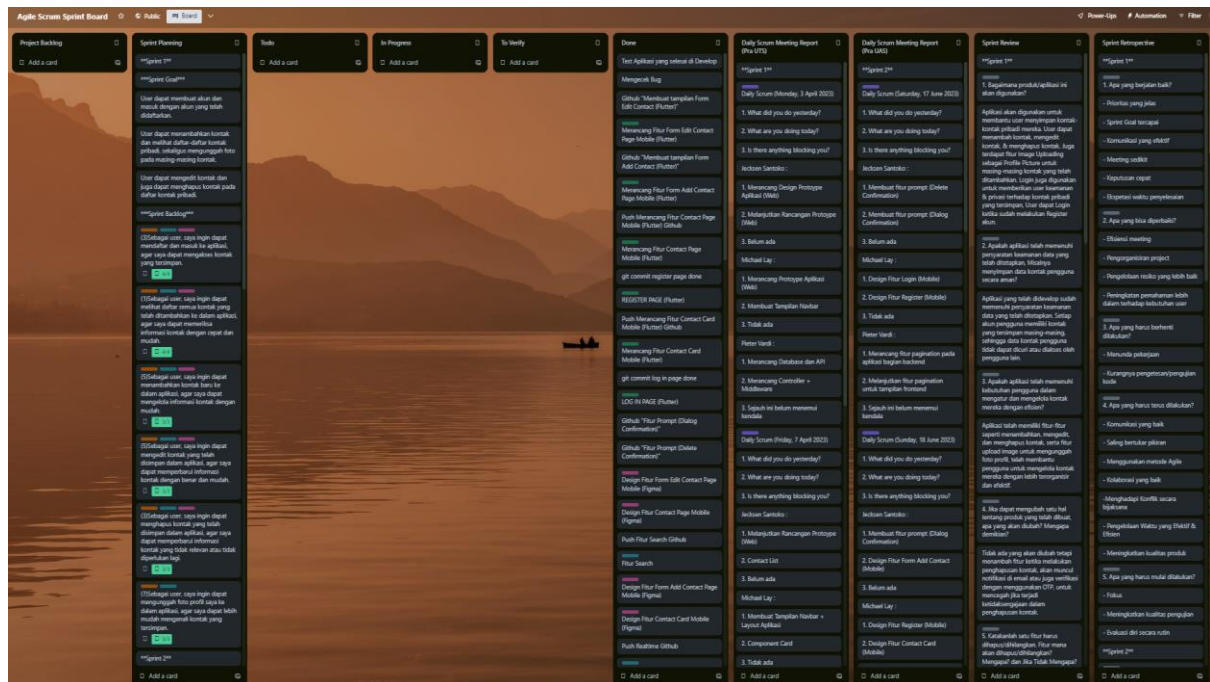
5. Apa produk/aplikasi akhir yang telah selesai didevelop? Bagaimana ini akan digunakan?

Jb. Aplikasi yang dihasilkan yaitu Contact App, digunakan untuk menyimpan kontak-kontak pribadi User, Telah diterapkan sistem keamanan untuk menjaga kontak pribadi user tetap aman. Aplikasi ada dalam bentuk Web dan juga Mobile.

Hasil Sprint Retrospective (Sprint 4) :

Sprint Retrospective Sprint 4				
Analysis		Action		
What went well?	What could be improved?	What to stop doing?	What to keep doing?	What to start doing?
Sprint Goal tercapai	Pengorganisasian project	Menunda pekerjaan	Kolaborasi yang baik	Meningkatkan dokumentasi dan pengetahuan berbagi
Komunikasi yang efektif			Memanfaatkan estimasi waktu dengan sangat efektif & efisien	
Prioritas yang jelas			Saling bertukar pikiran	

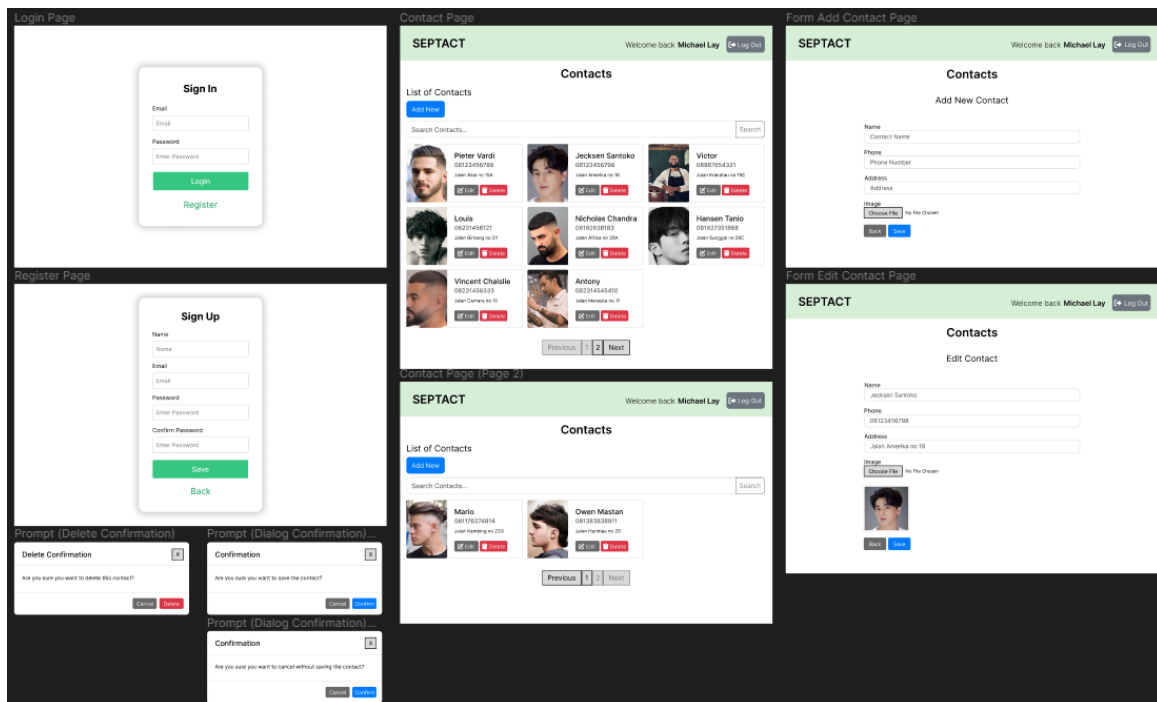
2.5 Dokumentasi Trello



Link Trello : <https://trello.com/b/7m9JJRs/agile-scrum-sprint-board>

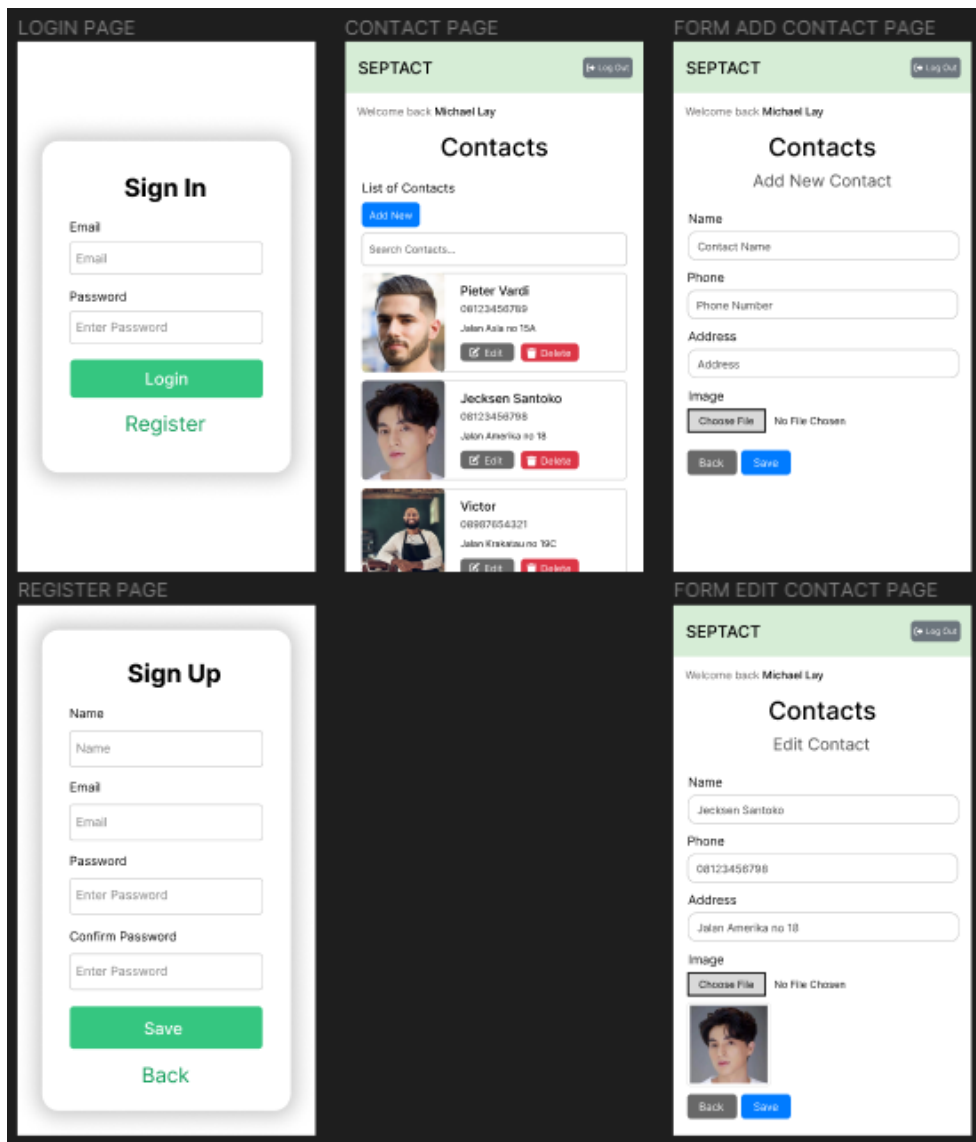
2.6 Rancangan Figma

Figma Aplikasi Web



Link Figma Aplikasi Web : [https://www.figma.com/file/nKLESlh9epF800ykd3wZSb/Contact-App-\(Web\)?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=9TajUxpyi8PNfzqr-1](https://www.figma.com/file/nKLESlh9epF800ykd3wZSb/Contact-App-(Web)?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=9TajUxpyi8PNfzqr-1)

Figma Aplikasi Mobile

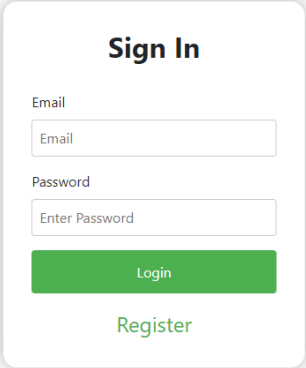


Link Figma Aplikasi Mobile :

[https://www.figma.com/file/orby97UyDO4MIDrwy0w7pb/Contact-App-\(Mobile\)?type=design&mode=design&t=9TajUxpyi8PNfzqr-1](https://www.figma.com/file/orby97UyDO4MIDrwy0w7pb/Contact-App-(Mobile)?type=design&mode=design&t=9TajUxpyi8PNfzqr-1)

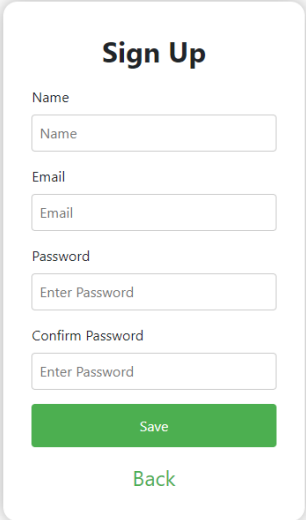
2.7 Hasil Akhir

Hasil Akhir Aplikasi (Web)



The image shows a 'Sign In' form centered on a white background. The form is a white rounded rectangle with a subtle drop shadow. It has a title 'Sign In' in bold black text at the top. Below the title are two input fields: 'Email' and 'Password'. The 'Email' field has a placeholder text 'Email'. The 'Password' field has a placeholder text 'Enter Password'. Below these fields is a green button with the text 'Login' in white. At the bottom of the form is a green link with the text 'Register'.

Halaman Login



The image shows a 'Sign Up' form centered on a white background. The form is a white rounded rectangle with a subtle drop shadow. It has a title 'Sign Up' in bold black text at the top. Below the title are four input fields: 'Name', 'Email', 'Password', and 'Confirm Password'. The 'Name' field has a placeholder text 'Name'. The 'Email' field has a placeholder text 'Email'. The 'Password' field has a placeholder text 'Enter Password'. The 'Confirm Password' field has a placeholder text 'Enter Password'. Below these fields is a green button with the text 'Save' in white. At the bottom of the form is a green link with the text 'Back'.

Halaman Register

SEPTACT
Welcome back **Michael Lay**
Log out


Contacts

List of Contacts

Add New


Search Contacts...

Search




Pieter Vardi
08123456789
Jalan Asia no 15A

Edit
Delete




Jecksen Santoko
08123456798
Jalan Amerika no 18

Edit
Delete




Victor
08987654321
Jalan Krakatau no 19C

Edit
Delete




Louis
08231456121
Jalan Bintang no 2Y

Edit
Delete



Nicholas Chandra
08192836183
Jalan Afrika no 20A

Edit
Delete




Hansen Tanio
081927351868
Jalan Sunggal no 26C

Edit
Delete

Halaman List Contacts (Top Page)


Search Contacts...

Search




Pieter Vardi
08123456789
Jalan Asia no 15A

Edit
Delete




Jecksen Santoko
08123456798
Jalan Amerika no 18

Edit
Delete




Victor
08987654321
Jalan Krakatau no 19C

Edit
Delete




Louis
08231456121
Jalan Bintang no 2Y

Edit
Delete




Nicholas Chandra
08192836183
Jalan Afrika no 20A

Edit
Delete




Hansen Tanio
081927351868
Jalan Sunggal no 26C

Edit
Delete



Vincent Chaislie
08231456333
Jalan Cemara no 10

Edit
Delete



Antony
082314545410
Jalan Merauke no 1F

Edit
Delete

Previous

1

2

Next

Halaman List Contacts (Bottom Page)

SEPTACT

Welcome back **Michael Lay** [Log out](#)


Contacts

List of Contacts


[Add New](#)

Search Contacts...

Search



Mario
081178374814
Jalan Kambing no 22G
[Edit](#) [Delete](#)



Owen Mastan
081383838911
Jalan Harimau no 2D
[Edit](#) [Delete](#)

[Previous](#) [1](#) [2](#) [Next](#)

Halaman List Contacts (Page 2)

SEPTACT

Welcome back **Michael Lay** [Log out](#)

Contacts

Add New Contact

Name

Contact Name

Phone

Phone Number

Address

Address

Image

Choose File

No file chosen

[Back](#) [Save](#)

Halaman Add Contact

SEPTACT

Welcome back **Michael Lay**

Log out

Contacts

Edit Contact

Name

Jecksen Santoko

Phone

08123456798


Address

Jalan Amerika no 1B

Image

Choose File

No file chosen



Halaman Edit Contact

SEPTACT

Welcome back **Michael Lay**

Log out

Confirmation

Are you sure you want to save the contact?

Cancel

Confirm

Name

Victor

Phone

08987654321


Address

Jalan Krakatau no 19C

Image

Choose File

barber1.jpg



Fitur Confirmation Prompt (Save)

SEPTACT

Confirmation

Are you sure you want to cancel without saving the contact?

Cancel

Confirm

Welcome back **Michael Lay**

Log out

Name

Owen Mastan

Phone

081383838911


Address

Jalan Harimau no 2D

Image

Choose File

No file chosen



Fitur Confirmation Prompt (Cancel)

SEPTACT

Delete Confirmation

Are you sure you want to delete this contact?

Cancel

Delete

Welcome back **Michael Lay**


Log out

List of Contacts

Add New

Search Contacts...

Search




Pieter Vardi

08123456789

Jalan Asia no 15A

Edit

Delete




Jecksen Santoko

08123456798

Jalan Amerika no 18

Edit

Delete




Victor

08987654321

Jalan Krakatau no 19C

Edit

Delete




Louis

08231456121

Jalan Bintang no 2Y

Edit

Delete




Nicholas Chandra

08192836183

Jalan Afrika no 20A

Edit

Delete



Hansen Tanio

081927351868

Jalan Sunggal no 26C

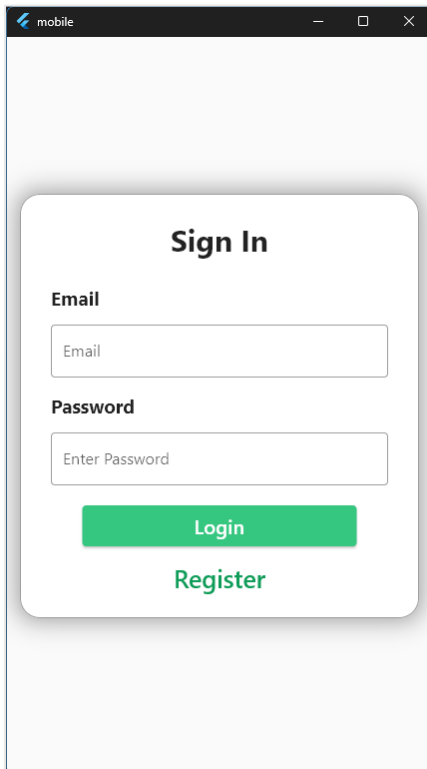
Edit

Delete

Fitur Confirmation Prompt (Delete)

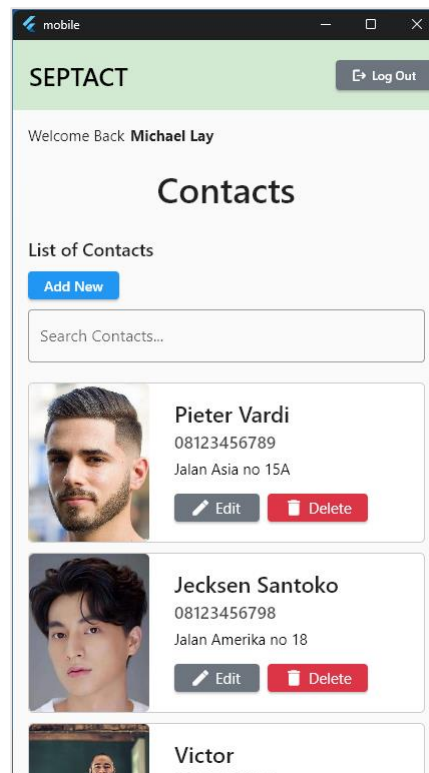
29

Hasil Akhir Aplikasi (Mobile)



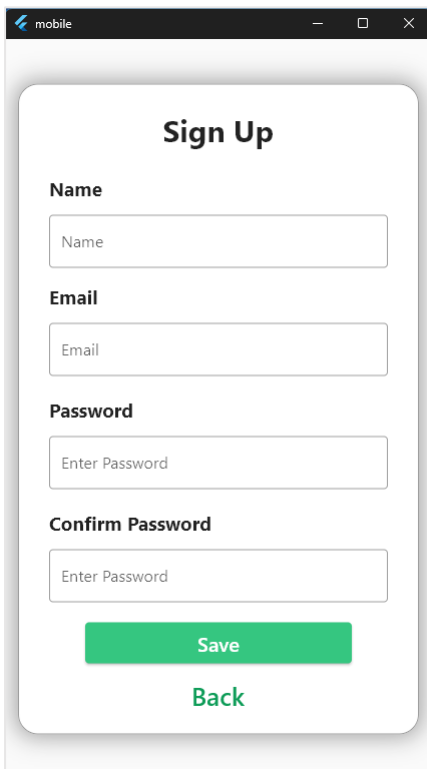
The login screen features a central white card with a shadow. At the top of the card is the title "Sign In". Below it are two input fields: "Email" and "Password" (with placeholder text "Enter Password"). A green "Login" button is positioned below the password field, and a green "Register" link is at the bottom of the card. The background is a light gray.

Halaman Login



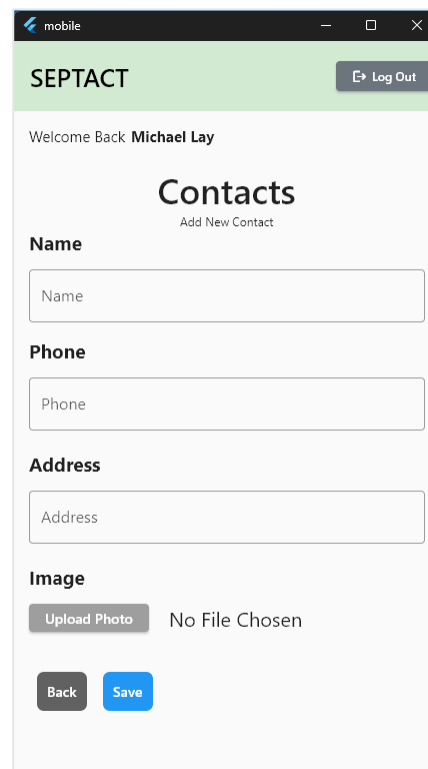
The contacts screen has a green header bar with the app name "SEPTACT" and a "Log Out" button. Below the header, it says "Welcome Back Michael Lay". The main title is "Contacts". There is a "List of Contacts" section with an "Add New" button and a search bar labeled "Search Contacts...". Below the search bar, there are three contact cards. Each card shows a profile picture, the contact's name, phone number, and address, along with "Edit" and "Delete" buttons. The contacts listed are Pieter Vardi, Jecksen Santoko, and Victor.

Halaman Login



The registration screen features a central white card with a shadow. At the top of the card is the title "Sign Up". Below it are four input fields: "Name", "Email", "Password" (with placeholder text "Enter Password"), and "Confirm Password" (with placeholder text "Enter Password"). A green "Save" button is positioned below the confirm password field, and a green "Back" link is at the bottom of the card. The background is a light gray.

Halaman Register



The add contact screen has a green header bar with the app name "SEPTACT" and a "Log Out" button. Below the header, it says "Welcome Back Michael Lay". The main title is "Contacts" with a subtitle "Add New Contact". Below the title are four input fields: "Name", "Phone", "Address", and "Image". The "Image" field has an "Upload Photo" button and the text "No File Chosen". At the bottom, there are "Back" and "Save" buttons.

Halaman Add Contact

mobile

SEPTACT

Log Out

Welcome Back **Michael Lay**

Contacts

Edit Contact

Name

Jecksen Santoko

Phone


08123456798

Address

Jalan Amerika no 18

Image

Upload Photo



Halaman Edit Contact

Link Github : <https://github.com/pietervardi/Contact-Tako-IFCSore>

Bab 3: Penutup

3.1 Kesimpulan

Scrum merupakan sebuah framework yang dapat digunakan untuk mengakomodir problem yang kompleks dan adaptif dengan menghasilkan produk yang memiliki value tinggi secara produktif dan kreatif. *Scrum* merupakan metode yang ringan, mudah dimengerti namun cukup sulit untuk dikuasai. *Scrum* bukanlah sebuah metode yang kaku melainkan sebuah kerangka kerja yang dalam implementasinya dapat menggunakan berbagai tools maupun teknik.

Dengan alat-alat bantuan yang kami gunakan ,yakni GitHub dan Trello, tim kami dapat mengorganisir proyek yang kami kerjakan dengan kompak dan efisien, karena komunikasi yang intens dan berbagai teknik kami dapat saling membantu dan mengisi kekosongan yang ada sehingga solusi dan tujuan cepat tercapai.

Namun walau sedikit, kekurangan yang dapat dirasakan dari metodologi *scrum* dan pendekatan *agile* jika terdapat anggota yang tidak terbiasa dalam melakukan komunikasi, dimana ia akan merasa tidak nyaman dalam mengungkapkan hal yang tidak dapat diselesaikan olehnya.

Kami berharap semoga makalah yang kami buat ini dapat diambil ilmunya mengenai penggunaan pendekatan *Agile* dan metode *scrum* dalam pengembangan proyek software.

3.2 Saran

Adapun saran yang dapat kami berikan kepada para pembaca adalah Memastikan bahwa anda memahami alat yang digunakan terlebih dahulu, serta jangan pernah merasa malu untuk berkomunikasi kepada sesama tim.

Daftar Pustaka

mii.co.id, “Scrum? Yuk Kenal Lebih Dekat Dengan Metode Scrum”, Diakses pada 20 April 2023.

wikipedia, “Proyek”, Diakses pada 20 April 2023. <https://id.wikipedia.org/wiki/Proyek>

Muhammad Wildan “Mengenal Macam-Macam Pendekatan di Project Management ”, Diakses pada 20 April 2023. <https://sis.binus.ac.id/2021/09/20/mengenal-macam-macam-pendekatan-di-project-management/>

“What is Trello: Learn Features, Uses & More | Trello”. trello.com. Diakses pada 20 April 2023. <https://trello.com/tour>

Atlassian, “User Stories | Examples and Template | Atlassian”. atlassian.com. Diakses pada 20 April 2023. . <https://www.atlassian.com/agile/project-management/user-stories>