# **BAB I**

**PENDAHULUAN**

## **1.1. Latar Belakang**

Indonesia mempunyai budaya kerja sama yang sudah mendarah daging sejak nenek moyang. Kerja sama sangat dibutuhkan dalam kepanitiaan suatu acara. Selain kerja sama dibutuhkan juga struktur yang lengkap, komunikasi yang andal, dan pengorganisiran berkas yang penting dalam kepanitiaan. Kepanitiaan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan pembelajaran, karena kepanitiaan merupakan salah satu cara untuk mempelajari dunia kerja, tanggung jawab, dan lain-lain.

Dalam dunia pendidikan baik yang sudah berkuliah ataupun yang bersekolah, seringkali dibentuk suatu kepanitiaan untuk mengadakan suatu acara dimana acara ini berlangsung di dalam ataupun di luar kampus dan sekolah. Kepanitiaan juga tidak hanya dibentuk di dalam dunia pendidikan. Contoh umumnya adalah kepanitiaan untuk menyambut Kemerdekaan RI pada tanggal 17 Agustus, dimana anggota dari kepanitiaan ini tidak hanya dari kalangan remaja, tetapi juga kalangan dewasa.

Proses pelaksanaan suatu acara biasanya diawali dengan konsep dasar acara lalu dilanjut dengan pembentukan kepanitiaannya sendiri. Kemudian seluruh panitia melakukan berbagai persiapan mulai dari tempat, dekorasi, alur kegiatan, dan lain-lain sebelum pada akhirnya acara tersebut dapat diselenggarakan. Selama berjalannya acara, panitia harus tetap fokus dalam menjalankan tugasnya sesuai dengan tanggung jawab divisi masing-masing. Tidak hanya itu, setelah acara selesai masih ada beberapa hal yang harus dikerjakan oleh panitia. Dari keseluruhan proses pelaksanaan di atas, tentunya dibutuhkan komunikasi yang baik entah dua arah maupun banyak arah.

Media sosial adalah salah satu cara berkomunikasi masa kini. Pada era modern, media sosial menjadi populer dan semakin banyak jenisnya. Tercatat, setidaknya kini ada sekira 130 juta masyarakat Indonesia yang aktif di berbagai media sosial, mulai dari Facebook, Instagram, Twitter dan lainnya. Mengenai jumlah waktu yang dihabiskan oleh masyarakat Indonesia, rata-rata satu orang menggunakan media sosial dari berbagai perangkat mencapai 3 jam 23 menit per hari. Ini membuktikan bahwa media sosial sudah menjadi bagian dari hidup masyarakat khususnya di Indonesia.

Masyarakat pada masa kini sudah semakin baik dalam memanfaatkan aplikasi media sosial mereka salah satunya dalam berkomunikasi selama menjalankan kepanitiaan. Namun sayangnya sejauh ini media sosial tidak terlalu menunjang kebutuhan-kebutuhan kepanitiaan seperti pencatat, agenda, ataupun sejenisnya dan hanya sebatas media untuk berkomunikasi. Media sosial juga lebih ditujukan untuk komunikasi yang bersifat publik dan pribadi sementara sebuah kepanitiaan adalah sesuatu yang membutuhkan keseriusan dan profesionalisme.

Oleh karena itu, tim pengusul bermaksud memberikan solusi untuk mempermudah penyelenggara kepanitiaan baik dari persiapan acara, pada saat acara berlangsung, hingga acara berakhir dengan aplikasi *Monica* yang dilengkapi dengan fitur-fitur untuk mempermudah panitia selama kepanitiaan berlangsung, baik dari persiapan acara, pada saat acara berlangsung, dan juga pasca acara. Harapan kami adalah aplikasi *Monica* dapat membantu para panitia, baik di dalam maupun di luar kampus dan sekolah, dalam mempermudah melaksanakan tugasnya.

## **1.2. Tujuan dan Hasil yang Ingin Dicapai**

Tujuan yang ingin tim pengusul capai dalam aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi *Monica* dapat membantu suatu kepanitiaan merencanakan persiapan sebuah acara.
2. Aplikasi *Monica* dapat membantu suatu kepanitiaan saat acara sedang berlangsung.
3. Aplikasi *Monica* dapat membantu suatu kepanitiaan menyelesaikan pasca acara.
4. Aplikasi *Monica* dapat membantu penggunanya mengingat dengan baik pengalaman kepanitiaannya.

Hasil yang ingin tim pengusul dapatkan dari aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Pengguna dapat terbantu dalam membentuk suatu kepanitiaan dengan mudah.
2. Pengguna dapat terbantu dalam merencanakan persiapan sebuah acara dengan mudah.
3. Pengguna dapat terbantu dalam berkomunikasi dengan sesama panitia baik pada saat persiapan, di tengah acara, dan pasca acara.
4. Pengguna dapat terbantu dalam mengingat dengan baik pengalaman kepanitiaannya.

# **BAB II**

**ANALISIS DAN METODOLOGI**

## **2.1. Deskripsi Aplikasi**

Monica (Monitoring Committee App) adalah aplikasi berbasis *smartphone* yang ditujukan untuk membantu sebuah kepanitiaan dalam menjalankan aktivitas-aktivitasnya mulai dari awal pembentukan kepanitiaan, persiapan acara, hingga pada saat acara berlangsung dan juga penyelesaian kepanitiaan.

## **2.2. Analisis**

### **2.2.1. Analisis Persona**

Pengguna aplikasi *Monica* yang tim pengusul targetkan adalah seluruh kalangan masyarakat baik dari kalangan siswa, mahasiswa, maupun kalangan dewasa yang:

* Sedang mengikuti kepanitiaan baik hanya satu kepanitiaan saja maupun lebih dari satu
* Ingin menyimpan riwayat kepanitiaannya

### **2.2.2. Analisis Perangkat**

Platform yang dapat digunakan untuk menjalankan aplikasi *Monica* yaitu *smartphone* dengan *minimum requirement* sebagai berikut:

Processor : 1 GHz

RAM : 1 GB

Ukuran layar : 4.5 inch

Sistem operasi : Android 4.4 (Kitkat)

### **2.2.3. Analisis Batasan Produk**

Berikut adalah batasan produk yang tim pengusul tentukan berdasarkan hasil *user research*:

* Aplikasi *Monica* hanya dibuat untuk *smartphone*
* Aplikasi *Monica* membutuhkan koneksi internet untuk dapat menggunakan fitur-fiturnya dengan baik
* Aplikasi *Monica* hanya terbatas untuk membuat kepanitiaan saja
* Pengguna aplikasi *Monica* tidak dapat berkomunikasi secara *personal*
* Pengguna aplikasi *Monica* tidak dapat melihat riwayat kepanitiaan pengguna lainnya
* Pengguna aplikasi *Monica* tidak dapat meninggalkan *chatroom* selama kepanitiaan berlangsung
* Pengguna aplikasi *Monica* hanya dapat menyimpan riwayat kepanitiaan hanya jika kepanitiaan tersebut pernah dibuat dan diselesaikan dalam aplikasi *Monica*.

### **2.2.4. Analisis Kebutuhan Fungsional**

Berikut ini adalah analisis kebutuhan fungsional aplikasi *Monica* yang dapat membantu tim pengusul dalam menentukan prioritas ketika pengerjaan aplikasi dilakukan.

#### 2.2.4.1. Primary

Fitur dan kelebihan utama *Monica* dibandingkan dengan aplikasi lain:

* Membuat kepanitiaan
* Mengundang panitia ke dalam kepanitiaan
* Penyimpanan *file*
* Membuat *to do list*
* Menggunakan *to do list*
* Membuat *item list*
* Menggunakan *item list*
* Notifikasi

#### 2.2.4.2. Secondary

Beberapa fitur dan kelebihan *Monica* yang bukan merupakan fitur utama:

* *Channel*
* Mengarsipkan kepanitiaan yang telah selesai
* Agenda di dalam kalender
* Riwayat kepanitiaan yang telah diselesaikan

#### 2.2.4.3. Tertiary

Fitur *Monica* yang sudah banyak ditemukan di dalam aplikasi lain:

* *Chat*
* *Voice call*
* *Video call*
* Pengaturan akun
* Registrasi akun
* *Login*

## **2.3. Metodologi**

Metodologi yang tim pengusul gunakan dalam pengembangan aplikasi Monica adalah metode Scrum dan *user-centered design*. Kedua metode ini saling berkesinambungan, dimana Scrum digunakan saat aplikasi dibuat dalam bentuk *code* sedangkan *user-centered design* digunakan saat aplikasi dibuat dalam bentuk *design*.

### **2.3.1. Tahap 1: Perencanaan (*Plan*)**

Tahap paling awal dalam perancangan aplikasi adalah *Plan* atau merencanakan. Pada tahap ini tim pengusul menyusun tujuan dan visi jangka panjang serta menentukan bagaimana ukuran keberhasilan dari aplikasi ini.

### **2.3.2. Tahap 2: Penelitian (*Research*)**

Dalam memperoleh *user requirement* mengenai aplikasi yang akan dirancang, perlu dilakukan *user research*. Metode *user research* yang tim pengusul pilih terdiri dari 2 metode yaitu melalui *personal interview* dan *online survey*. *Personal interview* dipilih karena dirasa lebih efektif untuk mencari kebutuhan pengguna secara detail dan spesifik. Sedangkan *online survey* dipilih untuk mendapatkan banyak data dengan cepat dan ringkas.

#### 2.3.2.1. Penentuan responden untuk *user research*

Tim pengusul mengajak beberapa kenalan yang cukup berpengalaman dalam organisasi dan kepanitiaan dari berbagai kalangan yaitu kalangan dewasa, mahasiswa, dan siswa sekolah untuk melaksanakan metode *personal interview*. Total terdiri dari dua responden kalangan dewasa, lima responden kalangan mahasiswa, dan tiga responden kalangan siswa sekolah. Identitas dari responden tersebut dirahasiakan sesuai dengan perjanjian dengan responden.

Sementara itu tim pengusul juga menentukan sasaran dari responden *online survey* dengan membatasi kriteria yang diinginkan yaitu setidaknya pernah mengikuti atau melihat proses kepanitiaan suatu acara dimana acara tersebut adalah acara yang bersifat umum.

#### 2.3.2.2. Skenario pelaksanaan *user research*

Setelah menentukan responden yang dibutuhkan baik untuk metode *personal interview* maupun *online survey*, tim pengusul menyusun pertanyaan-pertanyaan yang akan ditanyakan kepada responden kemudian menentukan waktu untuk melaksanakan kedua metode tersebut. Untuk metode *personal interview*, tim pengusul mengatur jadwal pertemuan dengan seluruh responden dan mengusahakan agar tidak ada satupun yang bentrok. Sementara untuk metode *online survey*, tim pengusul harus membuat formulir *online* untuk diisi oleh responden, dalam hal ini menggunakan Google Form. Tidak hanya itu, tim pengusul juga harus menentukan waktu tenggat maksimal 3 hari setelah pelaksanaan metode dimulai.

#### 2.3.2.3. Instrumen *user research*

Berikut di bawah ini adalah daftar pertanyaan yang diajukan untuk metode *personal interview* maupun *online survey*. Pembeda keduanya adalah *personal interview* akan menghasilkan jawaban yang lebih detail dan spesifik untuk pertanyaan-pertanyaan yang berupa esai.

Bagian 1: Data diri

1. Apakah status Anda? (Dewasa/mahasiswa/siswa)
2. Apakah Anda pernah atau sedang mengikuti sebuah kepanitiaan? (Ya/tidak)
3. Apakah Anda aktif menggunakan *gadget* seperti *smartphone*? (Ya/tidak)
4. Apa saja aplikasi media sosial dan *chatting* yang Anda gunakan saat ini?

Bagian 2: Pengalaman pribadi

1. Berapa kisaran jumlah kepanitiaan yang pernah Anda ikuti?
2. Pernahkah Anda mengikuti kepanitiaan lebih dari satu dalam waktu yang bersamaan? (Ya/tidak)
3. Apa saja cara Anda berkomunikasi dengan sesama aktivis kepanitiaan?
4. Apakah cara berkomunikasi yang Anda gunakan saat ini sudah dirasa memuaskan?
5. Pernahkah Anda mengalami kesulitan berkomunikasi dengan sesama aktivis kepanitiaan? Jelaskan!
6. Pernahkah Anda mengalami kewalahan menyimpan berkas-berkas kepanitiaan?
7. Pernahkah Anda merasa kesulitan mengingat tugas-tugas yang harus dilakukan dan jadwal rapat selama kepanitiaan?

Bagian 3: Rekomendasi

1. Kami berencana untuk membuat sebuah platform media komunikasi berbasis aplikasi untuk mengatasi beberapa masalah dalam kepanitiaan. Adakah saran yang Anda tawarkan untuk aplikasi kami?

#### 2.3.2.4. Hasil *user research*

Setelah melakukan metode *personal interview* dengan 10 orang dari berbagai kalangan serta *online survey* dengan jumlah responden yang mengisi sebanyak 45 orang, tim pengusul mengolah data-data tersebut.

Pada bagian 1, hampir seluruh responden menjawab bahwa mereka pernah atau sedang mengikuti kepanitiaan dan juga aktif menggunakan *gadget*. Sementara itu LINE, Telegram, Instagram DM, Whatsapp, dan Facebook Messenger dipilih oleh para responden sebagai aplikasi media sosial dan *chatting* untuk berkomunikasi, dimana aplikasi yang paling banyak digunakan adalah LINE, berurut hingga Facebook Messenger sebagai aplikasi yang paling sedikit digunakan.

Pada bagian 2, secara singkat dapat disimpulkan bahwa ada beberapa responden yang pernah mengikuti lebih dari satu kepanitiaan dalam waktu yang bersamaan. Para responden juga ada yang merasa cukup puas dengan cara berkomunikasi yang mereka gunakan saat ini, namun ada pula yang merasa kesulitan dikarenakan kewalahan memiliki terlalu banyak *chat room* yang tersebar dan tidak terorganisir. Tidak jauh dengan hal tersebut, ada juga beberapa responden yang merasa tidak kewalahan dalam menyimpan berkas-berkas kepanitiaan, namun sebagian besar responden merasa kewalahan dikarenakan banyaknya *file* yang harus disimpan dan belum adanya fitur *sharing folder* pada media sosial dan *chatting* yang saat ini mereka gunakan. Terakhir, para responden menjawab sangat kesulitan dalam mengingat tugas-tugas yang harus dilakukan dan jadwal rapat selama kepanitiaan dikarenakan masih belum adanya sinkronisasi antara planner dan notes dengan media sosial dan *chatting* yang saat ini mereka gunakan.

Pada bagian 3 dan sekaligus juga untuk menyimpulkan keinginan responden, sebagian besar merasa aplikasi media sosial kepanitiaan sangat dibutuhkan mengingat beberapa kondisi yang dirasa masih sulit untuk dilakukan dalam aplikasi media sosial pada umumnya. Berikut ini adalah saran-saran yang telah ditampung:

* Buat sinkronisasi antara kalender dengan media sosial tersebut sehingga seluruh agenda mulai dari jadwal rapat, deadline tugas, dan lain-lain dapat tersimpan dengan baik serta dapat menjadi pengingat yang mudah untuk diakses.
* Media sosial pada umumnya hanya memiliki fungsi untuk mengirim *file* satuan padahal dalam kepanitiaan seringkali harus mengirim beberapa *file* dimana *file* tersebut seharusnya bisa dilihat lagi pada waktu lain. Oleh karena itu diperlukan adanya *sharing folder* untuk dapat menyimpan *file-file* tersebut dan mempermudah juga ketika harus mengakses *file* tersebut pada waktu lain.
* Beberapa media sosial yang digunakan tidak menunjukkan status *online* maupun posisi dari orang tersebut sehingga perlu juga diadakan fitur untuk mengetahui hal tersebut.
* Divisi logistik kadang kesulitan dalam mengingat barang-barang yang harus dibeli maupun dipinjam untuk keperluan suatu acara sehingga diperlukan fitur untuk mencatat barang-barang logistik tersebut.
* Pada saat acara berlangsung terkadang panitia kesulitan untuk menggunakan fitur *chatting* karena tidak bisa selalu memegang *gadget* sehingga dibutuhkan juga fitur yang mirip seperti *walkie talkie*.

### **2.3.3. Tahap 3: Pembuatan Desain (*Design*)**

Tahap selanjutnya adalah merancang desain aplikasi. Tim pengusul menggunakan metode *High Fidelity Design* dimana memiliki beberapa keunggulan diantaranya *mockup* memiliki tampilan yang sangat mirip dengan produk aslinya, memiliki interaksi penuh antar tombol yang ada, dan juga dapat menggambarkan sebagian besar fungsi dan fitur dari sistem aplikasi yang diinginkan sehingga tentunya pengguna akan lebih merasakan pengalaman yang menyenangkan dalam menggunakan aplikasi tersebut.

#### 2.3.3.1. *User Flow*

The committee should be created by the person in charge of the committee, or we can call it project officer. The project officer can name the committee, add logo, add description, and also add the divisions and the members. The head of divisions can be admins too while the project officer is the superadmin. As the head of divisions, they can invite their own team members in their own divisions. The invitation will be sent by e-mail or username.

In the homepage, we can see the agenda that we should do/go for all of the committees that we joined. We can navigate to the specific committee by clicking the side drawer. Monica's features are divided into 2 main categories, there are communication and safekeeping category.

The communication category consists three features: chat, call, and channel. The chat rooms are generated based on the committee structure that is made when the committee is registered for the first time. It is also applied in call rooms. In chat rooms, people can chat with their own team members based on their position and in call rooms, people can talk by using video and voice call. The recent calls will be saved so every team members, both the call participants and team members who can’t join the call at the moment, can review the calls. There is also channel feature for those who want to chat with the other team members which is not in their team. So basically people can create new channel to talk and leave the channel whenever the channel is not needed anymore.

The safekeeping category consists three features too: to do list, item list, and file manager. Every team members can access all contents of those features since some activities in a committee need collaborations. The contents don’t have an expiry date and they are accessible everytime and everywhere because we will use cloud based storage for the contents.

#### 2.3.3.2. *High Fidelity Design*

Berikut ini adalah tampilan *mockup* dan deskripsi dari laman pada aplikasi *Monica*.

|  |  |
| --- | --- |
| Tampilan | Deskripsi |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

#### 2.3.3.3. *Wireframe*

### **2.3.4. Tahap 4: Pembuatan Prototipe (*Adapt*)**

Pada tahap ini proses mewujudkan desain menjadi produk dimulai. Tim pengusul membuat prototipe aplikasi ini baru sampai untuk pengguna Android saja namun tidak menutup di kemudian hari akan dikembangkan untuk pengguna iOS juga. Sembari mengkoding tim pengusul juga terus mengevaluasi desain yang telah dibuat.

#### 2.3.4.1. *User Stories* dan *Backlogs*

The user stories are needed to complete the user flow of the app. Each user story has its own acceptance criteria and the backlogs that should be done. But before we go for the user stories, better to define the modules that we will work on for the app development.

Modules that we will work on:

1. Authentications: included landing pages, register, login, forgot password (M-01 until M-04)
2. Homepage: included committee navigations, agendas, profile, settings, notifications (M-05 until M-09)
3. Committee: included committee settings, chat, call, channel, to do list, item list, and file manager (M-10 until M-19)

Here are the list of user stories and backlogs that we will work on. The M-code is important to identify the user stories so we can recall the backlogs that we will work on each sprint by looking on the M-code. SP is story points estimation. 1 story points means 1 hour completed, and so on.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| User Stories | Acceptance Criteria | Backlogs |
| As a user, I want to register or login with my existing account so that I can access Monica M-01 | - User should be able to see app logo  - User should be able to click login button  - User should be able to click register button  - User should be able to see landing page | - Image: Logo SP 1  - Button: Login SP 1  - Button: Register SP 1  - Activity: landingPage SP 1 |
| As a user, I want to login with my email and password so that I can authenticate as me M-02 | - User should be able to input e-mail  - User should be able to input password  - User should be able to click login button  - User should be able to see login page | - Input text: Email SP 1  - Input text: Password SP 1  - Button: Login SP 1  - Activity: Login SP 2 |
| As a user, I want to reset my password so that I can recover my account when I forgot the password M-03 | - User should be able to click forgot password link  - User should be able to input e-mail  - User should be able to input reset code  - User should be able to send code  - User should be able to validate code  - User should be able to set new password  - User should be able to see forgotEmail page  - User should be able to forgotCode page  User should be able to forgotNewPass page | - Link: Forgot Password SP 3  - Input text: Email SP 1  - Input text: Reset code SP 1  - Button: Send code SP 3  - Button: Validate code SP 3  - Button: Set new password SP 3  - Activity: forgotEmail SP 7  - Activity: forgotCode SP 7  - Activity: forgotNewPass SP 7 |
| As a user, I want to register a new account so that I can use Monica M-04 | - User should be able to input e-mail  - User should be able to input username  - User should be able to input password  - User should be able to input password again  - User should be able to click register button  User should be able to see register page | - Input text: Email SP 1  - Input text: Username SP 1  - Input text: Password SP 1  - Input text: Re-enter Password SP 1  - Button: Register SP 4  - Activity: Register SP 1 |
| As a user, I want to see agendas so that I can remember things to do or meetings to go M-05 | - User should be able to see agendas in calendar  - User should be able to see home page | - Calendar: Calendar with tasks, items, and meetings SP 8  - Activity: homePage SP 1 |
| As a user, I want to see all ongoing committees so that I can see the committee activities in communications and databases M-06 | - User should be able to see committee list in drawer  - User should be able to see committee list  - User should be able to see committee’s logo  - User should be able to see committee’s name  - User should be able to navigate to each committee page | - Drawer: To see committee list SP 4  - ListView: Committee list SP 4  - Image: Committee’s logo SP 1  - Text: Committee’s name SP 1  - Link: To navigate to each committee page SP 3 |
| As a user, I want to see my profile so that I can see the history of committees that I’ve already joined M-07 | - User should be able to see profile picture  - User should be able to see username  - User should be able to see finished committee’s logos  - User should be able to see finished committee’s name  - User should be able to see profile page | - Image: Profile picture SP 2  - Text: Username SP 2  - Image: Finished committee’s logos SP 4  - Text: Finished committee’s name SP 4  - Activity: Profile SP 1 |
| As a user, I want to go to settings so that I can change my preferences M-08 | - User should be able to see settings list  - User should be able to see each setting’s logo  - User should be able to navigate to each setting menu  - User should be able to see settings page | - ListView: Settings list SP 3  - Image: Each setting’s logo SP 2  - Link: To navigate to each setting menu SP 3  - Activity: Settings SP 1 |
| As a user, I want to see notifications so that I can be updated about committees activities that I have joined currently M-09 | - User should be able to see notification logo  - User should be able to see notification title  - User should be able to see notification details  - User should be able to navigate to the origin of notifications  - User should be able to see notifications page | - Image: Notification logo SP 3  - Text: Notification title SP 3  - Text: Notification details SP 2  - Link: To navigate SP 4  - Activity: Notifications SP 1 |
| As a project officer, I want to create a committee so that I can invite all committee members and track committee activities using Monica’s features M-10 | - User should be able to input committee name  - User should be able to input committee description  - User should be able to upload committee’s logo  - User should be able to input division name  - User should be able to add division  - User should be able to see generated invitation link  - User should be able to create committee  - User should be able to see create committee page | - Input text: Committee name SP 1  - Input text: Committee description SP 1  - Button: Upload committee’s logo SP 3  - Input text: Division name SP 1  - Button: Add division SP 3  - Text: Generated invitation link SP 4  - Button: Create committee SP 4  - Activity: createCommittee SP 1 |
| As a head of division, I want to invite my division’s members so that I can communicate with all of my division’s members M-11 | - User should be able to add member by e-mail/username  - User should be able to add all members | - Input text: Add member by e-mail/username SP 8  - Button: Add all SP 4 |
| As a user, I want to chat my division’s members so that I can keep contact with others by texts M-12 | - User should be able to see chats list  - User should be able to see chat room logo  - User should be able to see chat title  - User should be able to see preview of last message received  - User should be able to see time of last message received  - User should be able to see status image  - User should be able to send message  - User should be able to click send message button  - User should be able to see chat bubbles  - User should be able to see chatRoom page  - User should be able to see chats page | - ListView: Chats list SP 4  - Image: Chat room logo SP 2  - Text: Chat title SP 2  - Text: Preview of last message received SP 2  - Text: Time of last message received SP 4  - Input text: Send message SP 1  - Button: Send message SP 3  - Text: Chat bubbles SP 8  - Activity: chatRoom SP 1  - Activity: Chats SP 1 |
| As a user, I want to call my division’s members so that I can keep contact with others by voice or video M-13 | - User should be able to see call list  - User should be able to see call room logo  - User should be able to see call title  - User should be able to click video/voice button  - User should be able to see member of video call  - User should be able to see member of voice call  - User should be able to see recent video/voice record  - User should be able to see the title of the recent video/voice record  - User should be able to click play button  - User should be able to click save to local storage button  - User should be able to see voiceCallRoom page  - User should be able to videoCallRoom page  - User should be able to call other member | - ListView: Calls list SP 4  - Image: Call room logo SP 2  - Text: Call title SP 2  - Button: Go to video/voice call room SP 1  - ListView: Video call joined member SP 8  - ListView: Voice call joined member SP 8  - ListView: Recent voice/video recording SP 3  - Text: Recent video/voice call durations SP 5  - Button: Play SP 3  - Button: Save to local storage SP 5  - Activity: voiceCallRoom SP 1  - Activity: videoCallRoom SP 1  - Activity: Calls SP 1 |
| As a user, I want to create channels so that I can contact other division’s members M-14 | - User should be able to see listView page  - User should be able to see channel room logo  - User should be able to see channel title text  - User should be able to see preview of last message received  - User should be able to see time of last message received  - User should be able to input text in send message  - User should be able to click send message button  - User should be able to see chat bubbles  - User should be able to click create new channel button  - User should be able to see channelRoom page  - User should be able to see channels page | - ListView: Channels list SP 4  - Image: Channel room logo SP 2  - Text: Channel title SP 2  - Text: Preview of last message received SP 2  - Text: Time of last message received SP 3  - Input text: Send message SP 1  - Button: Send message SP 3  - Text: Chat bubbles SP 8  - Button: Create new channel SP 1  - Activity: channelRoom SP 1  - Activity: Channels SP 1 |
| As a user, I want to contact other division’s members so that I can collaborate with other divisions by texts M-15 | - User should be able to click create channel button  - User should be able to input text in add members  - User should be able to see createChannel Page | - Button: Create channel SP 4  - Input text: Add members SP 4  - Activity: createChannel SP 1 |
| As a user, I want to see to do list so that I can add or tick my to do tasks M-16 | - User should be able to input text in new task  - User should be able to click add button  - User should be able to click delete button  - User should be able to see to do list page  - User should be able to click text in list page, which make the text strikethrough  - User should be able to click tick task button  - User should be able to see toDoList page | - Input text: Add new task SP 1  - Button: Add SP 1  - Button: Delete SP 1  - ListView: To do list SP 1  - Text: To do task title, if checked, the text will have strikethrough SP 2  - Button: Tick task to complete task SP 3  - Activity: toDoList SP 3 |
| As a user especially logistics division, I want to see item list so that I can add or tick items that should be prepared M-17 | - User should be able to input text in new item  - User should be able to click add button  - User should be able to click delete button  - User should be able to see item list  - User should be able to click text in item list which make the item text become strikethrough  - User should be able to click tick item button  - User should be able to see itemList page | - Input text: Add new item SP 1  - Button: Add SP 1  - Button: Delete SP 1  - ListView: Item list SP 1  - Text: Item task title, if checked, the text will have strikethrough SP 2  - Button: Tick item to complete preparing item SP 3  - Activity: itemList SP 3 |
| As a user, I want to see files manager so that I can add, edit, or delete committee files M-18 | - User should be able to input text in search file  - User should be able to click search button  - User should be able to see folder list  - User should be able to see file list  - User should be able to click a folder (folder button)  - User should be able to click a file (file button)  - User should be able to click add file button  - User should be able to see fileManager page | - Input text: Search file SP 1  - Button: Search SP 3  - ListView: Folder list SP 2  - ListView: File list SP 2  - ImageButton: Folder SP 1  - ImageButton: File SP 1  - ImageButton: Add Folder SP 2  - ImageButton: Add File SP 2  - Activity: fileManager SP 8 |
| As a project officer, I want to finish the committee that has been finished so that I can archive the committee databases M-19 | - User should be able to click finish button  - User should be able to get an alert message after click finish button  - User should be able to see loading animation  - User should be get notified about archiving status | - Button: Finish button SP 1  - Alert message: End committee SP 1  - Image: Loading animation SP 1  - Text: Archiving status SP 8 |

#### 2.3.4.2. *Sprint Planning*

We will develop the app in sprints. Please check the details on [this page](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1oivAGWOFpR3UQqWpv325Ox-slCj0po8uAKlVGDzQ7-c/edit?usp=sharing) and this document will be updated with the new sprint every sprint planning which is the last day of the sprint.

### **2.3.5. Tahap 5: Pengujian (*Measure*)**

Pada tahap ini tim pengusul melakukan metode *usability testing* yaitu sebuah metode untuk mengetahui apakah prototipe aplikasi yang telah dibuat sudah sesuai dengan keinginan dan *user experience* pengguna. Dalam hal ini tim pengusul mengajak para responden yang telah ikut berpartisipasi dalam *user research* sebelumnya untuk melaksanakan *usability testing*. Para responden tersebut akan mendapatkan sebuah form yang berisi deskripsi aplikasi, aturan pelaksanaan *usability testing*, skenario *task* yang harus dikerjakan, dan kuisioner kepuasan.