**TABLE PRODUCT BACKLOG**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | AS A … | I WANT TO … | SO THAT … | Priority | Estimation |
| 1 | Pemilik Toko | Dapat melakukan register akun | Saya dapat masuk dengan akun yang baru dibuat. | High | 8 |
| 2 | Pemilik Toko | Dapat melakukan login | Saya dapat masuk dengan akun yang saya punya. | High | 8 |
| 3 | Pemilik Toko | Dapat mengatur ulang password saat lupa password | Password lama saya akan terganti dengan yang baru. | Medium | 13 |
| 4 | Pemilik Toko | Dapat menambah barang | Barang yang sebelumnya tidak ada dalam daftar jadi ada. | High | 5 |
| 5 | Pemilik Toko | Dapat mengisi informasi dari barang | Saya dapat mengetahui informasi barang tersebut nantinya. | High | 8 |
| 6 | Pemilik Toko | Dapat mengedit barang | Jikalau terjadi perubahan (misal harga), informasi barangnya dapat langsung diubah. | HIgh | 8 |
| 7 | Pemilik Toko | Dapat mencari suatu barang dengan kolom perncarian. | Barang yang ingin saya cari langsung muncul. | High | 8 |
| 8 | Pemilik Toko | Dapat mencari suatu barang dengan scan barcode saja. | Barang yang ingin say acari langsung muncul tanpa harus mengetik nama barangnya. | High | 13 |
| 9 | Pemilik Toko | Dapat menambah informasi dari pelanggan yang kasbon | Sehingga saya memiliki bukti dan jaminan akan kasbon tersebut. | High | 8 |
| 10 | Pemilik Toko | Dapat melihat daftar semua pelanggan yang kasbon | Saya mengetahui siapa-siapa saja yang masih ada kasbon. | High | 5 |
| 11 | Pemilik Toko | Dapat melihat detail dari sebuah kasbon | Saya mengetahu detail informasi dari pelanggan yang melakukan kasbon tersebut. |  |  |
| 12 | Pemilik Toko | Dapat melihat profile akun | Saya bisa mengetahui informasi akun saya. | Medium | 8 |
| 13 | Pemilik Toko | Dapat mengedit informasi akun | Sekiranya ada informasi yang salah atau sudah berubah, bisa langsung terganti pada profile. | Low | 5 |
| 13 | Pemilik Toko | Dapat mengatur informasi alamat toko saya | Saya bisa tau alamat toko dari akun yang sedang dibuka. | Low | 3 |
| 14 | Pemilik Toko | Dapat melihat riwayat aktifitas | Saya mengetahui aktifitas yang akun saya lakukan. | Low | 8 |
| 15 | Pemilik Toko | Dapat mengganti password lama saya. | Saya memiliki password baru jikalau password lama mungkin dirasa sudah bocor. | High | 13 |

**TABLE SPRINT PLANNING / SPRINT BACKLOG**

1. **Sprint 1 (Durasi 2 minggu)**

Sprint 1 berdurasi kurang lebih 2 minggu sejak dilakukannya interview terhadap client. Secara offline, kami melakukan sprint planning, menentukan apa yang akan kami selesaikan di sprint 1 ini dan juga pembagian tugasnya. Dari hasil sprint planning ini menghasilkan sprint goals, yaitu:

1. User dapat masuk ke dalam aplikasi (register jika belum punya akun, login jika sudah punya akun, dapat mengatasi masalah lupa password saat login). Singkatnya adalah membuat desain menggunakan Figma untuk halaman-halaman seputar authentikasi.
2. Kami memilih beberapa user story yang terkait dengan sprint goals yang telah disepakati.
3. Kami juga menentukan dari awal pembagian tugas review untuk keseluruhan iterasi, di mana pengerjaan:

Sprint Backlog Report:

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **S.No** | **User Story** | **Tasks** | | **Owner / Assignee** | **Estimated**  **Efforts (hrs)** | **Status** |
| 1 | Sebagai pemilik toko, saya ingin dapat dmelakukan register akun, sehingga saya dapat masuk dengan akun yang baru dibuat. | Desain UI untuk halaman register. | Figma | Suryadi | 4 | Done |
| Review | Michael | 2 | Done |
| 2 | Sebagai pemilik toko, saya ingin dapat melakukan login, sehingga saya dapat masuk dengan akun yang saya punya. | Desain UI untuk halaman login. | Figma | Suryadi | 4 | Done |
| Review | Geby | 2 | Done |
| 3 | Sebagai pemilik toko, saya ingin dapat mengatur ulang password saat saya lupa password, sehingga password lama saya akan terganti dengan yang baru. | Desain UI fitur ganti password (dari profile). | Figma | Suryadi | 3 | Done |
| Review | Geby | 2 | Done |
| Desain UI halaman lupa password | Figma | Suryadi | 2 | Done |
| Review | Michael | 1 | Done |
| Desain UI halaman verifikasi | Figma | Geby | 4 | Done |
| Review | Suryadi | 1 | Done |
| Desain UI saat password berhasil diganti (dari halaman login) | Figma | Michael | 3 | Done |
| Review | Geby | 1 | Done |

1. **Sprint 2 (Durasi 2 minggu)**

Sprint 2 berdurasi kurang lebih 2 minggu. Kami melakukan sprint planning secara online via chat. Kami berembuk untuk menentukan sprint goals dan juga pembagian tugas. Sprint goals yang dihasilkan yaitu: **User dapat melihat, mencari, dan mengelola semua barang di aplikasinya.**

Untuk itu, kami memilih beberapa user story yang terkait dengan sprint goals yang telah kami sepakati.

Sprint Backlog Report:

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **S.No** | **User Story** | **Tasks** | | **Owner / Assignee** | **Estimated**  **Efforts (hrs)** | **Status** |
| 1 | Sebagai pemilik toko, saya ingin dapat menambah barang baru, sehingga barang baru masuk ke daftar barang. | Desain UI untuk halaman tambah barang. | Figma | Suryadi | 4 | Done |
| Review | Michael | 2 | Done |
| Desain UI halaman daftar barang (dashboard) | Figma | Geby | 6 | Done |
| Review | Suryadi | 2 | Done |
| 2 | Sebagai pemilik toko, saya ingin dapat mengisi informasi dari barang, sehingga saya dapat mengetahui informasi barang tersebut nantinya. | Desain UI untuk halaman detail barang. | Figma | Michael | 4 | Done |
| Review | Geby | 2 | Done |
| 3 | Sebagai pemilik toko, saya ingin dapat mengedit barang, sehingga jikalau terjadi perubahan (misal harga), informasi barangnya dapat langsung diubah. | Desain UI halaman edit barang. | Figma | Geby | 3 | Done |
| Review | Suryadi | 2 | Done |
| 4 | Sebagai pemilik toko, saya ingin dapat mencari suatu barang dengan kolom perncarian, sehingga barang yang ingin saya cari langsung muncul | Desain UI fitur search. | Figma | Geby | 1 | Done |
| Review | Suryadi | 1 | Done |
| 5 | Sebagai pemilik toko, saya ingin dapat mencari suatu barang dengan scan barcode, sehingga barang yang ingin saya cari langsung muncul tanpa harus mengetik nama barangnya. | Desain UI fitur scan barcode. | Figma | Geby | 2 | Done |
| Review | Michael | 1 | Done |

1. **Sprint 3**

Sprint 3 berdurasi kurang lebih 2 minggu. Kami melakukan sprint planning secara online via chat. Kami berembuk untuk menentukan sprint goals dan juga pembagian tugas. Sprint goals yang dihasilkan yaitu: **User memiliki fitur kasbon(pengelolaan kasbon) beserta history dari aktifitas sang user.**

Untuk itu, kami memilih beberapa user story yang terkait dengan sprint goals yang telah kami sepakati.

Sprint Backlog Report:

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **S.No** | **User Story** | **Tasks** | | **Owner / Assignee** | **Estimated**  **Efforts (hrs)** | **Status** |
| 1 | Sebagai pemilik toko, saya ingin dapat menambah informasi dari pelanggan yang kasbon, sehingga saya memiliki bukti dan jaminan akan kasbon tersebut. | Desain UI untuk tambah kasbon. | Figma | Suryadi | 5 | Done |
| Review | Michael | 2 | Done |
| Desain UI tanda tangan pelanggan. | Figma | Michael | 4 | Done |
| Review | Geby | 2 | Done |
| 2 | Sebagai pemilik toko, saya ingin dapat melihat daftar semua pelanggan yang kasbon, sehingga saya mengetahui siapa-siapa saja yang masih ada kasbon. | Desain UI halaman daftar kasbon. | Figma | Michael | 5 | Done |
| Review | Geby | 2 | Done |
| Desain UI halaman detail pelanggan yang kasbon. | Figma | Geby | 4 | Done |
| Review | Suryadi | 1 | Done |
| 3 | Sebagai pemilik toko, saya ingin dapat mengedit informasi dari kasbon,, sehingga kasbon tersebut bisa terupdate semisal sudah bayar atau belum (nyicil). | Desain UI halaman edit kasbon. | Figma | Suryadi | 3 | Done |
| Review | Geby | 1 | Done |
| 4 | Sebagai user, saya ingin dapat melihat history, sehingga saya mengetahui aktifitas yang akun saya lakukan. | Desain UI halaman history. | Figma | Geby | 5 | Done |
| Review | Michael | 2 | Done |

1. **Sprint 4 (Durasi 2 minggu)**

Sprint 4 berdurasi kurang lebih 2 minggu. Kami melakukan sprint planning secara online via chat. Kami berembuk untuk menentukan sprint goals dan juga pembagian tugas. Sprint goals yang dihasilkan yaitu: **User dapat mengelola akun profilenya, mulai dari informasi akun sampai ganti password dan logout.**

Untuk itu, kami memilih beberapa user story yang terkait dengan sprint goals yang telah kami sepakati.

Sprint Backlog Report:

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **S.No** | **User Story** | **Tasks** | | **Owner / Assignee** | **Estimated**  **Efforts (hrs)** | **Status** |
| 1 | Sebagai pemilik toko, saya ingin dapat melihat profile akun, sehingga saya bisa mengetahui informasi akun saya. | Desain UI halaman profile. | Figma | Suryadi | 5 | Done |
| Review | Michael | 2 | Done |
| 2 | Sebagai pemilik toko, saya ingin dapat mengedit informasi akun, sehingga sekiranya ada informasi yang salah atau sudah berubah, bisa langsung terganti pada profile. | Desain UI halaman edit profile. | Figma | Michael | 5 | Done |
| Review | Geby | 2 | Done |
| 3 | Sebagai pemilik toko, saya ingin dapat mengatur informasi alamat toko saya, sehingga saya bisa tau alamat toko dari akun yang sedang dibuka | Desain UI halaman alamat. | Figma | Geby | 3 | Done |
| Review | Suryadi | 1 | Done |
| Desain UI halaman edit alamat. | Figma | Michael | 3 | Done |
| Review | Geby | 1 | Done |
| 4 | Sebagai pemilik toko, saya ingin dapat mengganti password lama saya, sehingga saya memiliki password baru jikalau password lama dirasa sudah bocor. | Desain UI halaman ganti password (dari halaman profile) | Figma | Michael | 5 | Done |
| Review | Suryadi | 2 | Done |
| Desain UI ganti password berhasil (dari halaman profile). | Figma | Michael | 3 | Done |
| Review | Geby | 2 | Done |
| 5 | Sebagai pemilik toko, saya bisa melakukan logout, sehingga akun saya bisa keluar dari aplikasi. | Desain UI Tampilan Logout. | Figma | Suryadi | 3 | Done |
| Review | Michael | 1 | Done |

1. **Sprint 5 (Durasi 1 minggu)**

Telah dilakukan sprint planning secara online melalu meeting zoom setelah sebelumnya kami melanjutkan pengerjaan dengan tidak memvisualisasikannya di trello dan berada di luar sprint manapun, di mana link rekaman tersedia di pelaporan trello. Dari sprint planning ini, sprint goalsnya adalah : **Melanjutkan desain UI dengan flutter (Halaman Edit Barang, Daftar Kasbon, tanda-tangan, password berhasil diganti, menambah barang, tampilan ingin logout).**

Untuk itu, kami memilih beberapa user story yang terkait dengan sprint goals yang telah kami sepakati.

Sprint Backlog Report:

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **S.No** | **User Story** | **Tasks** | | **Owner / Assignee** | **Estimated**  **Efforts (hrs)** | **Status** |
| 1 | Sebagai pemilik toko, saya ingin dapat mengedit barang, sehingga jikalau terjadi perubahan (misal harga), informasi barangnya dapat langsung diubah. | Desain UI Halaman Mengedit Barang. | Coding Flutter | Geby |  | Done |
| Review | Suryadi |  | Done |
| 2 | Sebagai pemilik toko, saya ingin dapat menambah barang baru, sehingga barang baru masuk ke daftar barang | Desain UI Halaman Menambah Barang. | Coding Flutter | Suryadi | 5 | Done |
| Review | Michael | 2 | Done |
| 3 | Sebagai pemilik toko, saya ingin dapat melihat daftar semua pelanggan yang kasbon, sehingga saya mengetahui siapa-siapa saja yang masih ada kasbon. | Desain UI Halaman Daftar Kasbon. | Coding Flutter | Michael | 5 | Done |
| Review | Geby | 2 | Done |
| 4 | Sebagai pemilik toko, saya ingin dapat menambah informasi dari pelanggan yang kasbon, sehingga saya memiliki bukti dan jaminan akan kasbon tersebut. | Desain UI Halaman Add Tanda Tangan. | Coding Flutter | Michael | 3 | Done |
| Review | Suryadi | 1 | Done |
| 5 | Sebagai user, saya ingin dapat mengganti password lama saya, sehingga saya memiliki password baru jikalau password lama dirasa sudah bocor. | Desain UI Password Berhasil Diganti (dari login) | Coding Flutter | Michael | 5 | Done |
| Review | Geby | 2 | Done |
| Desain UI ganti password berhasil (dari halaman profile). | Coding Flutter | Michael | 3 | Done |
| Review | Geby | 2 | Done |
| 6 | Sebagai pemilik toko, saya bisa melakukan logout, sehingga akun saya bisa keluar dari aplikasi. | Desain UI Tampilan Logout. | Coding Flutter | Suryadi | 3 | Done |
| Review | Michael | 1 | Done |

1. **Sprint 6 (Durasi 1 minggu)**

Telah dilakukan sprint planning secara online melalu chat. Dari sprint planning ini menghasilkan sprint goals, yaitu:

1. **Menyempurnakan fungsionalitas dari fitur-fitur yang ada.**
2. **Menambah navigasi.**
3. **Membuat logic-logic yang diperlukan.**

Untuk itu, kami memilih beberapa user story yang terkait dengan sprint goals yang telah kami sepakati.

Sprint Backlog Report:

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **S.No** | **User Story** | **Tasks** | | **Owner / Assignee** | **Estimated**  **Efforts (hrs)** | **Status** |
| 1 | Sebagai pemilik toko, saya ingin dapat melakukan login, sehingga saya dapat masuk dengan akun yang saya punya. | Logic auth untuk login (bisa juga untuk sign up) | Coding Flutter | Suryadi |  | Done |
| Review | Michael |  | Done |
| 2 | Sebagai pemilik toko, saya ingin dapat mengedit barang, sehingga jikalau terjadi perubahan (misal harga), informasi barangnya dapat langsung diubah. | Logic untuk simpan hasil pengeditan | Coding Flutter | Geby | 5 | Done |
| Review | Suryadi |  | Done |
| Logic untuk edit jumlah list barang (menghapus barang tertentu) | Coding Flutter | Geby | 5 | Done |
| Review | Suryadi |  | Done |
| 3 | Sebagai pemilik toko, saya ingin dapat menambah barang baru, sehingga barang baru masuk ke daftar barang | Logic untuk simpan hasil tambah barang. | Coding Flutter | Suryadi |  | Overdue |
| Review | Michael |  | - |
| 4 | Sebagai pemilik toko, saya ingin dapat mencari suatu barang dengan kolom perncarian, sehingga barang yang ingin saya cari langsung muncul | Fitur cari barang dengan kolom pencarian. | Coding Flutter | Geby | 5 | Done |
| Review | Suryadi |  | Done |
| 5 | Sebagai pemilik toko, saya ingin dapat mencari suatu barang dengan scan barcode, sehingga barang yang ingin saya cari langsung muncul tanpa harus mengetik nama barangnya. | Fitur cari barang dengan scan barcode. | Coding Flutter | Geby | 13 | Done |
| Review | Suryadi |  | Done |
| 6 | Sebagai pemilik toko, saya ingin dapat melihat daftar semua pelanggan yang kasbon, sehingga saya mengetahui siapa-siapa saja yang masih ada kasbon. | Logic untuk list kasbon | Coding Flutter | Michael |  | Overdue |
| Review | Geby | - | - |
| Logic untuk hapus kasbon berdasarkan checkbox yang dipilih | Coding Flutter | Michael |  | Overdue |
| Review | Geby | - | - |
| 7 | Sebagai pemilik toko, saya ingin dapat mengedit informasi dari kasbon, sehingga kasbon tersebut bisa terupdate semisal sudah bayar atau belum (nyicil). | Logic untuk simpan hasil tambah kasbon | Coding Flutter | Suryadi |  | Overdue |
| Review | Michael | - | - |
| 8 | Sebagai pemilik toko, saya ingin dapat mengatur informasi alamat toko saya, sehingga saya bisa tau alamat toko dari akun yang sedang dibuka. | Logic simpan hasil editan alamat | Coding Flutter | Michael |  | Done |
| Review | Geby | 2 | Done |
| 9 | Sebagai pemilik toko, saya ingin dapat mengedit informasi akun, sehingga sekiranya ada informasi yang salah atau sudah berubah, bisa langsung terganti pada profile. | Logic untuk simpan hasil editan profile | Coding Flutter | Michael,  Suryadi |  | Done |
| Review | Geby | 2 | Done |
| 10 | - | Routes dengan bottom navigation bar. | Coding Flutter | Geby | 13 | Done |
| Review | Suryadi |  | Done |

1. **Sprint 7 (Durasi 1 minggu)**

Telah dilakukan sprint planning secara online melalu meeting di mana link rekaman tersedia di pelaporan trello. Dari sprint planning ini, sprint goalsnya adalah : **Menyelesaikan task sprint sebelumnya yang belum terselesaikan (ada 4 task) dan melakukan testing terhadap hasil codingan.**

Untuk itu, kami memilih beberapa user story yang terkait dengan sprint goals yang telah kami sepakati.

Sprint Backlog Report:

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **S.No** | **User Story** | **Tasks** | | **Owner / Assignee** | **Estimated**  **Efforts (hrs)** | **Status** |
| 1 | Sebagai pemilik toko, saya ingin dapat menambah barang baru, sehingga barang baru masuk ke daftar barang | Logic untuk simpan hasil tambah barang. | Coding Flutter | Suryadi |  | Done |
| Review | Michael |  | Open |
| 2 | Sebagai pemilik toko, saya ingin dapat melihat daftar semua pelanggan yang kasbon, sehingga saya mengetahui siapa-siapa saja yang masih ada kasbon. | Logic untuk list kasbon | Coding Flutter | Michael |  | Done |
| Review | Geby | 2 | Done |
| Logic untuk hapus kasbon berdasarkan checkbox yang dipilih | Coding Flutter | Michael |  | Done |
| Review | Geby | 1 | Done |
| 3 | Sebagai pemilik toko, saya ingin dapat mengedit informasi dari kasbon, sehingga kasbon tersebut bisa terupdate semisal sudah bayar atau belum (nyicil). | Logic untuk simpan hasil tambah kasbon | Coding Flutter | Suryadi |  | Done |
| Review | Michael |  | Open |

**TABLE DAILY SCRUM REPORT**

1. **Sprint 1**

Telah dilakukan beberapa kali daily scrum meeting secara online dan offline. Untuk penjabarannya tertera di tabel.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ANGGOTA** | **KEMARIN** | **HARI INI** | **KENDALA?** |
| Michael |  |  |  |
| Geby | Mencari referensi untuk halaman | Mencoba-coba desain dengan figma. | Tidak ada kendala yang signifikan. |
| Melakukan review hasil desain dari member lain | Tidak ada kendala yang signifikan. |
| Mencoba desain untuk halaman verifikasi | Sedikit susah karena referensi yang kurang. |
| Suryadi |  |  |  |

1. **Sprint 2**

Telah dilakukan beberapa kali daily scrum meeting secara online dan offline. Untuk penjabarannya tertera di tabel.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ANGGOTA** | **KEMARIN** | **HARI INI** | **KENDALA?** |
| Michael |  |  |  |
| Geby | Melakukan task sprint 1 | Mencurahkan ide di figma. | Hasil yang didapat masih terlalu kaku sehingga butuh beberapa kali perubahan. |
| Masih mencari referensi halaman list barang. | Mencoba melakukan desain list barang yang sebenarnya. |
| Melakukan kolaborasi di figma bersama semua member sekaligus diskusi meeting. | Jaringan kurang stabil saat melakukan diskusi meeting. |
| Melakukan review terhadap hasil desain member secara online dengan meeting teams. |
| Suryadi |  |  |  |

1. **Sprint 3**

Telah dilakukan beberapa kali daily scrum meeting secara online dan offline. Untuk penjabarannya tertera di tabel.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ANGGOTA** | **KEMARIN** | **HARI INI** | **KENDALA?** |
| Michael |  |  |  |
| Geby |  |  |  |
| Suryadi |  |  |  |

1. **Sprint 4**

Telah dilakukan beberapa kali daily scrum meeting secara offline. Untuk penjabarannya tertera di tabel.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ANGGOTA** | **KEMARIN** | **HARI INI** | **KENDALA?** |
| Michael |  |  |  |
| Geby |  |  |  |
| Suryadi |  |  |  |

1. **Sprint 5**

Telah dilakukan beberapa kali daily scrum meeting secara online via teams (link meeting disertakan di Trello). Untuk penjabaran singkatnya tertera di tabel.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ANGGOTA** | **KEMARIN** | **HARI INI** | **KENDALA?** |
| Michael |  |  |  |
| Geby |  |  |  |
| Suryadi |  |  |  |

1. **Sprint 6**

Telah dilakukan beberapa kali daily scrum meeting secara online via teams (link meeting disertakan di Trello). Untuk penjabaran singkatnya tertera di tabel.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ANGGOTA** | **KEMARIN** | **HARI INI** | **KENDALA?** |
| Michael |  |  |  |
| Geby |  |  |  |
| Suryadi |  |  |  |

1. **Sprint 7**

Di sprint 7 baru melakukan daily scrum berupa diskusi melalu chat. Belum dilakukan daily scrum meeting secara online (dijadwalkan hari Selasa, 11 Juli 2023 dikarenakan pada saat penyusunan laporan ini (Sabtu, 08 Juli – Minggu, 09 Juli 2023), sprint 7 masih berstatus on going,

Untuk penjabaran singkatnya tertera di tabel.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ANGGOTA** | **KEMARIN** | **HARI INI** | **KENDALA?** |
| Michael |  |  |  |
| Geby |  |  |  |
| Suryadi |  |  |  |

**LAPORAN HASIL SPRINT REVIEW**

1. **Sprint 1 Review**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Task | Reviewer | Review |
| Review desain UI untuk halaman register. | Michael |  |
| Review desain UI untuk halaman login. | Geby | Desain yang dibuat cukup menarik. Background yang dipilih sudah sesuai dengan halaman register dan peletakan kolom untuk login sudah teratur. Icon untuk login menggunakan media sosial juga sesuai. |
| Review desain UI fitur ganti password. | Geby | Untuk ganti password khususnya di halaman login tampak bagus. Pewarnaannya konsisten. Terkesan elegan dan memenuhi kriteria sebagaimana sebuah halaman untuk mengganti password. |
| Review desain UI halaman lupa password | Geby | Halaman lupa password tetap menggunakan background yang konsisten. Arahan yang diberikan sangat mudah dipahami oleh user. |
| Review desain UI halaman verifikasi | Suryadi |  |
| Review desain UI halaman ganti password. | Michael | . |
| Review desain UI saat password berhasil diganti (dari halaman login) | Geby | Sudah bagus. Pewarnaan yang sesuai dan bentuk dari alert yang tidak terkesan heboh. |

1. **Sprint 2**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Task | Reviewer | Review |
| Review desain UI untuk halaman tambah barang. | Michael |  |
| Review desain UI halaman daftar barang (dashboard) | Suryadi |  |
| Review desain UI untuk halaman detail barang. | Geby | Peletakan dari informasi barang sudah bagus. Mudah dilihat dan tidak membingungkan. Penggunaan app bar dan icon back yang sudah tepat. |
| Review desain UI halaman edit barang. | Suryadi |  |
| Review desain UI fitur search. | Suryadi |  |
| Review desain UI fitur scan barcode. | Michael | . |

1. **Sprint 3**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Task | Reviewer | Review |
| Review desain UI untuk tambah kasbon | Michael |  |
| Review desain UI tanda tangan pelanggan. | Suryadi |  |
| Review desain UI halaman daftar kasbon. | Geby | Tampilannya menarik. Daftar kasbon yang tertampil mudah dilihat. Disertakan juga nama dan jumlah kasbonnya (karena ini unsur yang paling penting). |
| Review desain UI halaman detail pelanggan yang kasbon. | Suryadi |  |
| Review desain UI halaman edit kasbon. | Geby | Pewarnaan yang dipilih sudah menyesuaikan dengan tema keseluruhan aplikasi. Tempat pengisian informasi dari pelanggan yang diedit juga sudah sesuai. |
| Review desain UI halaman history. | Michael | . |

1. **Sprint 4**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Task | Reviewer | Review |
| Review desain UI halaman profile | Michael |  |
| Review desain UI halaman edit profile. | Geby | Tampilannya sudah bagus, mencakup poin-poin dari informasi profile yang bisa diubah. Menerapkan app bar yang konsisten. |
| Review desain UI halaman alamat. | Suryadi |  |
| Review desain UI halaman edit alamat. | Geby | Poin-poin dari alamat yang bisa diubah sudah sesuai, seperti nama pemilik, letak alamat, kecamatan, dan sebagainya. Textfield yang dibuat juga sudah sesuai. |
| Review desain UI halaman ganti password (dari halaman profile) | Suryadi |  |
| Review desain UI ganti password berhasil (dari halaman profile). | Geby | Tampilan menarik, disertai dengan icon dan pemberitahuan yang dibuat bahwasannya berhasil diganti mudah dilihat user. |
| Review desain UI Tampilan Logout. | Michael |  |

1. **Sprint 5**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Task | Reviewer | Review |
| (Flutter) Review desain UI Halaman Mengedit Barang. | Suryadi |  |
| Review desain UI Halaman Menambah Barang. | Michael |  |
| (Flutter) Review desain UI Halaman Daftar Kasbon. | Geby | Tampilannya sudah sesuai dengan hasil desain di figma. |
| (Flutter) Review desain UI Halaman Add Tanda Tangan. | Suryadi |  |
| (Flutter) Review desain UI Password Berhasil Diganti (dari login). | Geby | Tampilannya sudah sesuai dengan hasil desain di figma. |
| (Flutter) Review desain UI ganti password berhasil (dari halaman profile). | Geby | Tampilannya sudah sesuai dengan hasil di figma. Debug di handphone juga sudah tidak ada bug. |
| (Flutter) Review desain UI Tampilan Logout. | Michael |  |

1. **Sprint 6**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Task | Reviewer | Review |
| (Flutter) Review logic auth untuk login (bisa juga untuk sign up) | Michael |  |
| (Flutter) Review logic untuk simpan hasil pengeditan | Suryadi |  |
| (Flutter) Review logic untuk edit jumlah list barang (menghapus barang tertentu). | Suryadi |  |
| (Flutter) Review logic untuk simpan hasil tambah barang. | Michael |  |
| (Flutter) Review fitur cari barang dengan kolom pencarian. | Suryadi |  |
| (Flutter) Review fitur cari barang dengan scan barcode. | Suryadi |  |
| (Flutter) Review logic untuk list kasbon. | Geby | Belum bisa mereview karena hasilnya belum selesai. |
| (Flutter) Review logic untuk hapus kasbon berdasarkan checkbox yang dipilih. | Geby | Belum bisa mereview karena hasilnya belum selesai. |
| (Flutter) Review logic untuk simpan hasil tambah kasbon. | Michael |  |
| (Flutter) Review logic simpan hasil editan alamat. | Geby | Sudah berjalan dengan baik. Informasi alamat yang diedit sudah tersimpan di halaman alamat. |
| (Flutter) Review logic untuk simpan hasil editan profile. | Geby | Hasil dari logicnya sudah berjalan dengan baik. Informasi profile yang diubah sudah masuk/tersimpan ke halaman profile. |
| (Flutter) Review routes dengan bottom navigation bar. | Suryadi |  |

1. **Sprint 7**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Task | Reviewer | Review |
| (Flutter) Review logic untuk simpan hasil tambah barang. | Michael |  |
| (Flutter) Review logic untuk list kasbon. | Geby |  |
| (Flutter) Review logic untuk hapus kasbon berdasarkan checkbox yang dipilih. | Geby |  |
| (Flutter) Review logic untuk simpan hasil tambah kasbon. | Michael |  |

**SPRINT RETROSPECTIVE**

1. **Sprint 1**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **SPRINT 2 RETROSPECTIVE** | | | | |
| **Analysis** | | **Actions** | | |
| **What went well?** | **What could be improved?** | **What to STOP doing** | **What to KEEP doing?** | **What to START doing?** |
| - Semua member berpartisipasi dalam scrum planning. | - Ketepat waktuan mungkin bisa ditingkatkan. | - Terlalu lama menentukan tema. | - Tetap aktif dan ikut ambil bagian dalam diskusi. | - Melakukan sprint planning untuk sprint 2. |
| - Semua member fleksibel saat diajak diskusi. | - Lebih santai dalam memberi masukan. | - Terlalu lama berdiskusi online dengan bahasan yang campur aduk. | - Tetap mampu bermusyawarah. | - Melakukan diskusi seperti biasa. |
| - Saling membantu atas kebingungan member. |  |  | - Tetap friendly dan tidak toxic. |  |
| - Sejauh ini tidak ada yang toxic. |  |  |  |  |

1. **Sprint 2**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **SPRINT 2 RETROSPECTIVE** | | | | |
| **Analysis** | | **Actions** | | |
| **What went well?** | **What could be improved?** | **What to STOP doing** | **What to KEEP doing?** | **What to START doing?** |
| - Semua member berpartisipasi dalam scrum planning. | - Meningkatkan referensi utnuk desain figma. | - terlalu lama melakukan meeting online dengan pembahasan yang kurang sesuai topik. | - Tetap aktif dan ikut ambil bagian dalam diskusi. | - Melakukan sprint planning untuk sprint 3. |
| - Semua member fleksibel saat diajak diskusi. |  |  | - Tetap mampu bermusyawarah. | - Melakukan diskusi seperti biasa. |
| - Memaklumi kendala-kendala yang dirasakan oleh member lain. |  |  |  |  |

1. **Sprint 3**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **SPRINT 2 RETROSPECTIVE** | | | | |
| **Analysis** | | **Actions** | | |
| **What went well?** | **What could be improved?** | **What to STOP doing** | **What to KEEP doing?** | **What to START doing?** |
| - Semua member berpartisipasi dalam scrum planning. | - Meningkatkan referensi utnuk desain figma. | - Terlalu cepat mengambil keputusan yang akhirnya berdampak buruk. | - Tetap aktif dan ikut ambil bagian dalam diskusi. | - Melakukan sprint planning untuk sprint 3. |
| - Sudah mulai kompak dan santai. |  |  | - Tetap mampu bermusyawarah. | - Melakukan diskusi seperti biasa. |
| - Sudah terbiasa dalam kebiasaan diskusi. |  |  | - Tetap menghargai hasil dan masukan dari member lain. |  |