**Latar Belakang Pemilihan Topik**

Di tengah perkembangan zaman yang kian modern, ada banyak sekali kegiatan yang sebelumnya hanya dilakukan secara luring, kini cenderung lebih sering dilakukan secara daring. Salah satunya dalam hal pendidikan. Saat fenomena virus covid 19 melanda, kegiatan belajar-mengajar tentu menerima dampak yang cukup besar. Sekolah luring bahkan ditiadakan untuk waktu yang cukup lama. Sebagai gantinya, hampir semua sekolah, mulai dari tingkat SD hingga tingkat perkuliahan menerapkan sekolah/kuliah daring dengan memanfaatkan berbagai teknologi yang tersedia.

Saat ini, fenomena covid 19 sudah mulai mereda, namun kegiatan belajar-mengajar secara daring sepertinya sudah melekat untuk sebagian orang, karena kepraktisan, kefleksibelan, atau alasan lainnya. Jadi, banyak orang ataupun instansi pendidikan yang masih menerapkan metode belajar-mengajar ini, mungkin tidak dilakukan sesering dulu.

Karena alasan itu, kami memilih untuk mengambil topik pendidikan, lebih tepatnya aplikasi mobile yang dapat digunakan untuk berbagai kalangan. Aplikasi kami ini nantinya akan menjadi wadah bagi para pengajar untuk dapat melakukan kuis, memberikan tugas, modul pembelajaran, dan sebagainya. Dari sisi pelajar juga nantinya dapat berdiskusi dengan teman-teman mereka pada forum diskusi yang nantinya bisa dibuat oleh mereka sendiri. Bahkan mereka juga dimungkinkan membuat kelas khusus untuk para pelajar saja (mungkin kelas kelompok atau project).

Kami berusaha membuat aplikasi yang terkesan friendly dan mudah untuk digunakan mengingat tidak sedikit dari anak-anak sekolah yang masih kesulitan beradaptasi dengan teknologi. Juga kami berharap aplikasi kami ini nantinya dapat bermanfaat bagi masyarakat, terutama di bidang pendidikan.

**PRODUCT BACKLOG**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | AS A … | I WANT TO … | SO THAT … | Priority | Estimation |
| 1 | Pelajar/pengajar | Dapat melakukan registrasi | Saya dapat masuk dengan akun yang baru dibuat. | High | 5 |
| 2 | Pelajar/pengajar | Dapat melakukan login | Saya dapat masuk dengan akun yang saya punya. | High | 5 |
| 3 | Pelajar/pengajar | Dapat memilih role setelah melakukan sign up | Saya mendapatkan fitur sesuai dengan role yang saya pilih. | Medium | 3 |
| 4 | Pelajar | Dapat melihat daftar kelas | Saya bisa mengetahui kelas apa saja yang saya punya. | HIgh | 5 |
| 5 | Pengajar | Dapat melihat daftar kelas ajar | Saya tau kelas apa saja yang saya ajar. | High | 5 |
| 6 | Pengajar | Dapat mengupload tugas untuk pelajar-pelajar yang saya ajar | Mereka dapat mengerjakan tugas tersebut. | High | 5 |
| 7 | Pelajar | Dapat melihat daftar tugas | Saya bisa tau tugas mana yang belum selesai ataupun sudah selesai. | High | 3 |
| 8 | Pelajar | Dapat membuat forum diskusi sesame pelajar | Kami dapat belajar Bersama secara online. | Low | 3 |
| 9 | Pengajar | Dapat memberikan materi pembelajaran dengan berbagai format. | Para pelajar bisa mendapat materi tersebut. | High | 5 |
| 10 | Pelajar/pengajar | Dapat meilihat profile saya sebagai pelajar atau pengajar. | Saya tau informasi dari akun yang saya gunakan. | High | 3 |
| 11 | Pelajar/pengajar | Dapat melakukan logout. | Akun saya bisa keluar dari aplikasi. | Medium | 3 |

**SPRINT 1**

Sprint 1 dimulai dari tanggal 6 Mei 2023, secara online kami melakukan sprint planning, menentukan apa yang akan kami selesaikan di sprint 1 ini dan juga pembagian tugasnya.

Sprint Goals**: Membuat fitur-fitur yang dapat diakses dari sisi pelajar.**

Sprint Backlog Report:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **S.No** | **User Story** | **Tasks** | **Owner /** **Assignee** | **Estimated**  **Efforts (hrs)** | **Status** |
| 1 | Sebagai pelajar/pengajar, saya ingin dapat melakukan registrasi, sehingga saya dapat masuk dengan akun baru. | Desain UI halaman register. | Geby | 4 | Done |
| Review | Suryadi | 1 | Done |
| 2 | Sebagai pemilik toko, saya ingin dapat melakukan login, sehingga saya dapat masuk dengan akun yang saya punya. | Desain UI halaman login. | Suryadi | 4 | Done |
| Review | Michael | 1 | Done |
| 3 | Sebagai pelajar, saya ingin dapat melihat daftar kelas, sehingga saya bisa mengetahui kelas apa saja yang saya punya. | Desain UI halaman home (list daftar kelas). | Geby | 4 | Done |
| Review | Suryadi | 1 | Done |
| 4 | Sebagai pelajar, saya ingin dapat melihat daftar tugas, sehingga saya bisa mengetahui tugas mana saja yang belum selesai. | Desain UI halaman daftar tugas. | Suryadi | 2 | Done |
| Review | Michael | 1 | Done |
| 5 | Sebagai pelajar, saya ingin dapat membuat forum diskusi sesama pelajar, sehingga kami dapat belajar bersama secara online. | Desain UI tampilan untuk fitur pembuatan forum diskusi oleh pelajar. | Suryadi | 2 | Done |
| Review | Michael | 1 | Done |
| 6 | Sebagai pelajar/pengajar, saya dapat melihat profile saya, sehingga saya tau informasi dari akun yang saya gunakan. | Desain UI halaman profile | Michael | 2 | Done |
| Review | Geby | 1 | Done |
| 7 | Sebagai pelajar/pengajar, saya ingin dapat melakukan logout dari akun. | Desain UI tampilan untuk atau saat logout. | Michael | 2 | Done |
| Review | Geby | 1 | Done |

**SPRINT 2**

Sprint 2 dimulai dari tanggal 8 Mei 2023, secara online kami melakukan sprint planning, menentukan apa yang akan kami selesaikan di sprint 2 ini dan juga pembagian tugasnya.

Sprint Goals**: Membuat fitur-fitur yang dapat diakses dari sisi pengajar.**

Sprint Backlog Report:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **S.No** | **User Story** | **Tasks** | **Owner / Assignee** | **Estimated**  **Efforts (hrs)** | **Status** |
| 1 | Sebagai pengajar, saya ingin dapat melihat daftar kelas, sehingga saya tau kelas apa saja yang saya ajar. | Desain UI halaman daftar kelas yang diajar. | Michael | 4 | Done |
| Review | Suryadi | 1 | Done |
| 2 | Sebagai pengajar, saya dapat meng-upload tugas untuk pelajar-pelajar yang saya ajar, sehingga mereka mereka dapat mengerjakan tugas tersebut. | Desain UI tampilan fiur menambah tugas. | Suryadi | 4 | Done |
| Review | Geby | 1 | Done |
| 3 | Sebagai pengajar, saya ingin dapat memberikan materi pembelajaran dengan berbagai format, sehingga para pelajar bisa mendapat materi tersebut. | Desain UI tampilan fitur penambahan materi ajar. | Geby | 4 | Done |
| Review | Michael | 1 | Done |
| 4 | Sebagai pelajar/pengajar, saya ingin dapat memilih role setelah melakukan sign up, sehingga saya mendapatkan fitur yang sesuai dengan role yang saya pilih. | Desain UI halaman pilih role. | Geby | 2 | Done |
| Review | Michael | 1 | Done |

**DAILY SCRUM REPORT**

Sprint 1 (6 Mei – 8 Mei)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ANGGOTA** | **KEMARIN** | **HARI INI** | **KENDALA?** |
| Michael | Belum ada  Mengerjakan  Apapun. | Tanggal 7 mei, Mengerjakan Desain UI untuk halaman Profile dan Halaman untuk Sign Out | 1.Terkendala pada saat memikirkan ide untuk Tampilan Ui Profile karena harus berbeda dengan tampilan Profile dari Aplikasi yanng pernah dibuat. |
| Tanggal 8 Mei, mereview desain Halaman Login,desain Halaman Daftar Tugas, dan Halaman Pembuatan Forum diskusi oleh pelajar | 1.Terjadi beberapa kendala seperti beberapa halaman tidak mempunyai background ( transparant) tetapi dapat ditangani |
| Geby | Belum ada mengerjakan apapun. | Tanggal 7 Mei, mengerjakan desain UI untuk halaman Sign Up dan halaman Daftar Kelas. | 1.Bingung dalam memilih pewarnaan. |
| Tanggal 8 Mei, mereview desain UI Profile dan logout yang sudah dikerjakan Michael. | 2. Terjadi beberapa kendala eksternal. |
| Suryadi | Belum ada  Mengerjakan  Apapun. | Tanggal 7 Mei, mengerjakan desain UI untuk halaman Login, halaman Daftar Tugas, dan halaman Forum Diskusi | 1.Terkendala pada saat pemilihan icon menu |
| Tanggal 8 Mei, mereview desain Halaman Sign up dan Halaman Daftar kelas | 1.Terjadi kendala pada saat Export image halamannya ada beberapa komponen yang tidak menyatu |

Sprint 2 (8 Mei – 10 Mei)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ANGGOTA** | **KEMARIN** | **HARI INI** | **KENDALA?** |
| Michael |  |  |  |
|  |  |
|  |  |
| Geby | Mengerjakan sprint sebelumnya sekaligus mencari ide dan referensi. | Tanggal 8 Mei mulai mengerjakan desain UI halaman Pilih Role. | 1. Sedikit sulit membagi waktu karena berbarengan dengan belajar untuk UTS lain. |
| Tanggal 9 Mei, mulai mengerjakan desain UI halaman Tambah Bahan Ajar (halaman pilih role masih dalam proses) | 2. Jaringan internet belakangan ini jelek.. |
| Tanggal 10 Mei melakukan review terhadap desain fitur tambah tugas. | 3. Akun figma tiba-tiba tidak mau terbuka (untuk sesaat) |
| Suryadi | Melanjutkan Sprint 1 dan Membuat design untuk sprint 2 |  |  |
| Melakukan Review pada design tampilan tambah daftar ajar | Tidak ada kendala |

**SPRINT REVIEW**

Sprint 1 Review (6 mei – 8 mei)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Task | Reviewer | Review |
| Review Desain UI Halaman Login. | Michael | Hasil Desain UI Halaman Login sudah ok. Selain User bisa register User juga bisa melalui Medsos seperti Instagram, Twitter, dan lain lain |
| Review Desain Halaman Register. | Suryadi | Tampilan Register sudah menarik, design yang dipilih sudah bagus, tidak terlalu heboh. namun mungkin ada yang terlupa. bagaimana cara user memilih rolenya? mungkin bisa ditambahkan atau bisa dibuat halaman memilih role setelah melakukan register. |
| Review Desain UI halaman home (list daftar kelas). | Suryadi | Tampilan halaman home nya sudah menarik dan informasi yang terdapat di dalam tampilannya sudah terpenuhi dengan sprint backlog |
| Review Desain UI Halaman Daftar Tugas. | Michael | Sejauh ini Tampilan Halaman Daftar Tugas sudah bagus. karena dapat melihat tugas tugas yang tertera dengan jelas di layar. dan juga bisa menghidupan darkmode dan lightmode |
| Review Desain UI Tampilan Pembuatan Forum Diskusi oleh Pelajar. | Michael | Untuk Tampilan Forum sangat menarik karena bentuk dari kolom pesan tidak membosankan |
| Review Desain UI Halaman Profile | Geby | Hasil rancangan sejauh yang dilihat sudah bagus, sesuai dengan yang sudah didiskusikan sebelumnya. Sudah mendekati seperti tampilan halaman profile biasanya. |
| Review Desain UI Tampilan Logout. | Geby | Hasil desainnya sudah bagus, sudah sesuai yang didiskusikan Tidak terlihat aneh cukup untuk mendeskripsikan sebuah tampilan logout. |

Sprint 2 Review ( 8 mei – 10 mei )

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Task | Reviewer | Review |
| Review Desain UI Halaman Pilih Role | Michael | Desain sangat menyenangkan. karena dilengkapi dengan gambar gambar yang ceria. Dan, tampilan nyaman dilihat tidak berantakan. |
| Review Desain UI Halaman Daftar Kelas Ajar | Suryadi | Untuk tampilannnya sangat minimalis dan modern dan enak di pandang baik dari coloring maupun dari designnya tampilannya |
| Review Desain UI Fitur Tambah Materi Ajar | Michael | Untuk tampilan Fitur tambah sudah bagus. dikarenakan pengajar dapat melihat dengan jelas dimana untuk menambahkan materi, dimana melihat materi yang sudah diupload dan materi yang barusan di hapus. |
| Review Desain UI Tampilan Fitur Tambah Tugas | Geby | Sejauh yang dilihat, tampilan sudah cukup ok, mudah dipahami dan tidak bertele-tele. tampilan juga sudah cukup memenuhi target awal saat diskusi. |

**SPRINT RETROSPECTIVE:**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **SPRINT 1 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. | - Member mungkin harus lebih feel free mengutarakan semua ide yang dirasa bagus. | - Beberapa tasks ada yang pengumpulannya lewat deadline. | - Tetap aktif dan ikut ambil bagian dalam diskusi. | - Melakukan scrum planning untuk sprint selanjutnya. |
| - Semua member fleksibel saat diajak diskusi. | - Durasi diskusi online bisa lebih diperbanyak dari pada diskusi via chat. | - Keterlambatan menyadari sesuatu yang penting, menyebabkan task yang sudah hampir selesai terpaksa harus di remake lagi. | - Tetap mampu bermusyawarah. | - Diskusi (biasa lewat chat dan meet teams). |
| - Semua member tidak ada yang memaksakan idenya sendiri. |  |  |  | - Melaksanakan tasks yang sudah dibagikan. |
| - Cukup puas dengan ide yang sudah didapat. |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **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. | - Beberapa tasks masih ada yang pengumpulannya lewat deadline. | - Tetap aktif dan ikut ambil bagian dalam diskusi. | - Melengkapi laporan yang sekiranya masih bisa dilakukan perbikan. |
| - Semua member fleksibel saat diajak diskusi. | - Lebih santai lagi saat mereview hasil kerja member lain. |  | - Tetap mampu bermusyawarah. | - Melakukan recheck terhadap bentukan Trello dan laporan. |
| - Saling membantu atas kebingungan member. | - Topik diskusi mungkin bisa lebih dipersempit. |  | - Tetap friendly dan tidak toxic. |  |
| - Sejauh ini tidak ada yang toxic. |  |  | - Tetap saling bantu dan menghargai antar member.. |  |