

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
SARI	ix
GLOSARIUM	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Ruang Lingkup Magang	3
1.3 Tujuan	4
1.4 Manfaat	4
BAB II DASAR TEORI	5
2.1 Perangkat Lunak	5
2.2 <i>Agile Development</i>	5
2.3 <i>Scrum</i>	5
2.3.1 Peran-peran dalam tim <i>scrum</i>	6
2.3.2 Alur kerja <i>scrum</i>	7
BAB III PELAKSANAAN MAGANG	12
3.1 Manajemen Proyek	12
3.1.1 Pendefinisian Proyek	12
3.1.2 Inisialisasi Proyek	12
3.1.4 Pelaksanaan Proyek	14
3.1.5 Pemantauan dan Pengendalian Proyek	23
3.1.6 Penutupan Proyek	27
3.2 Metode pengembangan yang digunakan	27
BAB IV REFLEKSI PELAKSANAAN MAGANG	30
4.1 Teknis	30
4.1.1 Bentuk implementasi <i>scrum</i>	30
4.1.2 Dampak implementasi <i>scrum</i>	36
4.1.3 Pengaruh adanya <i>staging</i>	37
4.2 Non-teknis	37
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	40
DAFTAR PUSTAKA	42

**DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Pembagian jumlah <i>sprint</i>	13
Tabel 3.2 <i>Product backlog</i> selama magang	28
Tabel 4.1 Perbandingan implementasi <i>scrum</i> di Scrum Guide dan Paperlust berdasarkan peran	30
Tabel 4.2 Perbandingan implementasi <i>scrum</i> di Scrum Guide dan Paperlust berdasarkan acara	33



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alur kerja <i>scrum</i>	8
Gambar 3.1 Tabel daftar <i>community review</i> di halaman <i>backend</i>	15
Gambar 3.2 Tampilan section <i>community review</i> di halaman <i>frontend</i>	15
Gambar 3.3 <i>Popup join</i>	16
Gambar 3.4 Halaman <i>login</i>	16
Gambar 3.5 <i>Dropdown join</i> pengguna versi <i>desktop</i>	17
Gambar 3.6 Daftar <i>order sample</i> di halaman <i>backend</i>	18
Gambar 3.7 Kerangka <i>email</i> yang dikirimkan ke pelanggan	19
Gambar 3.8 <i>Button section</i> di halaman <i>backend</i>	20
Gambar 3.9 Halaman informasi One Tree Planted Paperlust	21
Gambar 3.10 Komponen pada halaman <i>payment</i>	21
Gambar 3.11 <i>Tooltip</i> informasi di halaman <i>cart</i>	22
Gambar 3.12 <i>Banner</i> One Tree Planted pada halaman <i>browse design</i>	23
Gambar 3.13 Papan trello Paperlust - Live	24
Gambar 3.14 Pemodelan alur <i>staging</i> Paperlust	25
Gambar 3.15 Pemodelan OKR pada salah satu anggota tim	27
Gambar 3.16 Alur kerja <i>scrum</i> di Paperlust	25