

**PERANCANGAN APLIKASI MOBILE PADA BRAND LAPIS  
PAHLAWAN MENGGUNAKAN METODE AGILE SCRUM**

**PRAKTIK KERJA LAPANGAN**



**DISUSUN OLEH :**

**FIKRI ARIFVIANDO**

**NPM : 20082010085**

**SYIFA SASKIA ELFARETTA**

**NPM : 20082010152**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur**

**S U R A B A Y A**

**2022**

## HALAMAN PENGESAHAN

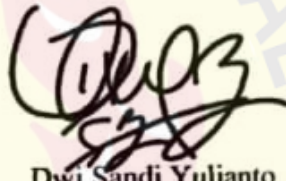
Judul : PERANCANGAN APLIKASI MOBILE PADA BRAND LAPIS  
PAHLAWAN MENGGUNAKAN METODE AGILE SCRUM

Oleh : FIKRI ARIFVIANDO NPM. 20082010085  
SYIFA SASKIA ELFARETTA NPM. 20082010152

Pembimbing Menyetujui, Pembimbing Lapangan

  
Anindo Saka Fitri, S.Kom., M.Kom.

NPT. 212199 30 325268

  
Dwi Sandi Yulianto

NP. 1240799101

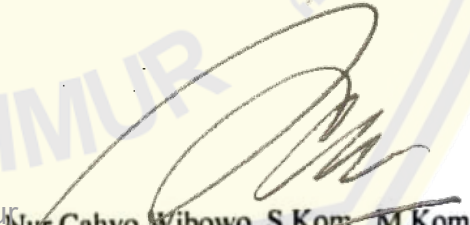
Mengetahui,

Dekan  
Fakultas Ilmu Komputer

Koordinator Program Studi  
Sistem Informasi

  
Dr. Novirina Hendrasarie, S.T., M.T.

NIP. 19681126 199403 2 001

  
Nur Cahyo Wibowo, S.Kom., M.Kom.

NIPPPK. 19790317 2021211 002

Judul : PERANCANGAN APLIKASI MOBILE PADA BRAND  
LAPIS PAHLAWAN MENGGUNAKAN METODE  
AGILE SCRUM

Dosen Pembimbing : Anindo Saka Fitri, S.Kom., M.Kom.

---

---

**ABSTRAK**

Lapis Pahlawan merupakan salah satu UMKM yang menghadirkan lapis khas kota terbesar kedua di Indonesia, yaitu Surabaya. Lapis ini mulai berdiri pada tahun 2015. Namun, dalam perjalanan prosesnya Lapis Pahlawan memiliki kendala, yaitu bagaimana cara memasarkan produknya agar semakin banyak masyarakat luas yang mengenali dan mempunyai ketertarikan untuk mencoba Lapis Pahlawan ini. Untuk itu, kami bersama dengan NF Computer mencoba merancang dan membuat aplikasi mobile pada Lapis Pahlawan menggunakan metode *agile scrum* yang kami beri nama E-Pahlawan.

Aplikasi E-Pahlawan yang bergerak di bidang *food and beverage* ini dibuat dengan tujuan membantu menyelesaikan permasalahan dari Lapis Pahlawan. Dalam perancangan aplikasinya, kami memilih metode *agile scrum* karena metode tersebut fleksibel atau dapat menerima perubahan, serta pembagian tugasnya yang terbagi atas beberapa bagian *sprint*, sehingga dapat lebih fokus dan terselesaikan dengan cepat.

Hasil akhir dari proyek ini adalah aplikasi *mobile* E-Pahlawan yang diharapkan dapat bermanfaat bagi pengguna. E-Pahlawan akan membuat *customer* semakin dimanjakan dengan fitur-fitur yang tersedia, sehingga pembelian produk menjadi lebih mudah. Selain itu, E-Pahlawan juga akan memudahkan admin dalam memberikan pelayanan kepada *customer*, serta membuka peluang agar produk lokal khas Surabaya ini semakin tersalurkan ke masyarakat luas.

**Kata Kunci:** Lapis Pahlawan, NF Computer, *Mobile*, *Agile Scrum*, *Food and Beverage*, *Sprint*

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga kami dapat menyelesaikan laporan PKL (Praktik Kerja Lapangan) di PT Nurul Fikri Cipta Inovasi dengan judul “PERANCANGAN APLIKASI MOBILE PADA BRAND LAPIS PAHLAWAN MENGGUNAKAN METODE AGILE SCRUM”. Oleh karena itu, kami ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

- 1) Kemendikbud-Ristek yang telah membuka peluang bagi mahasiswa untuk mengikuti kegiatan MSIB (Magang Studi Independen Bersertifikat).
- 2) Pihak PT Nurul Fikri Cipta Inovasi yang telah memberikan kesempatan kepada kami dalam melaksanakan kegiatan PKL di perusahaannya.
- 3) Ibu Anindo Saka Fitri, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing pengerjaan laporan PKL kami.
- 4) Kak Dwi Sandi Yulianto sebagai mentor kelompok kami yang telah membantu selama proses kegiatan *project* PKL berlangsung.
- 5) Teman-teman kelompok 4 yang telah bekerja sama dalam menyelesaikan tugas *final project*.

Penulis menyadari masih terdapat kekurangan dalam penyusunan laporan PKL ini. Untuk itu, kami sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan laporan akhir ini.

Surabaya, 16 Januari 2023

Penulis

## DAFTAR ISI

|                                                   |      |
|---------------------------------------------------|------|
| HALAMAN PENGESAHAN.....                           | i    |
| ABSTRAK.....                                      | ii   |
| KATA PENGANTAR .....                              | iii  |
| DAFTAR ISI.....                                   | iv   |
| DAFTAR GAMBAR .....                               | vi   |
| DAFTAR TABEL.....                                 | vii  |
| DAFTAR LAMPIRAN.....                              | viii |
| BAB I .....                                       | 1    |
| PENDAHULUAN .....                                 | 1    |
| 1.1    Latar Belakang .....                       | 1    |
| 1.2    Perumusan Masalah.....                     | 1    |
| 1.3    Tujuan.....                                | 2    |
| 1.4    Manfaat Bagi Lembaga .....                 | 2    |
| 1.5    Manfaat Bagi Penulis .....                 | 2    |
| BAB II.....                                       | 3    |
| GAMBARAN UMUM TEMPAT PKL .....                    | 3    |
| 2.1    Profil Perusahaan NF Computer.....         | 3    |
| 2.2    Visi dan Misi Perusahaan NF Computer ..... | 4    |
| 2.3    Struktur Organisasi.....                   | 4    |
| 2.4    Deskripsi Pekerjaan .....                  | 4    |
| BAB III .....                                     | 6    |
| PELAKSANAAN PKL.....                              | 6    |
| 3.1    Tinjauan Pustaka .....                     | 6    |
| 3.2    Waktu dan Tempat Pelaksanaan PKL .....     | 10   |
| BAB IV .....                                      | 11   |
| HASIL DAN PEMBAHASAN.....                         | 11   |
| 4.1    Product Backlog .....                      | 11   |
| 4.2    Sprint Planning.....                       | 13   |
| 4.3    Daily Scrum.....                           | 13   |
| 4.4    Sprint Review .....                        | 14   |
| 4.5    Sprint Retrospective .....                 | 24   |

|                        |    |
|------------------------|----|
| BAB V.....             | 25 |
| PENUTUP.....           | 25 |
| 5.1    Kesimpulan..... | 25 |
| 5.2    Saran.....      | 25 |
| DAFTAR PUSTAKA .....   | 26 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                           |    |
|---------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2. 1 Logo NF Computer .....                                        | 3  |
| Gambar 2. 2 Struktur Organisasi NF Computer.....                          | 4  |
| Gambar 4. 1 User Flow Pelanggan .....                                     | 12 |
| Gambar 4. 2 User Flow Admin 1 .....                                       | 12 |
| Gambar 4. 3 User Flow Admin 2 .....                                       | 13 |
| Gambar 4. 4 Daily Scrum melalui tools ClickUp .....                       | 14 |
| Gambar 4. 5 Desain Interface Splash Screen, Sign up dan Login .....       | 15 |
| Gambar 4. 6 Desain Interface Homepage, Category Dan Details Product ..... | 15 |
| Gambar 4. 7 Desain Interface Halaman Checkout, Wishlist dan Profile.....  | 16 |
| Gambar 4. 8 Desain Interface Halaman Home Admin dan create Product. ....  | 16 |
| Gambar 4. 9 Tampilan Splash Screen .....                                  | 17 |
| Gambar 4. 10 Tampilan Signup User.....                                    | 17 |
| Gambar 4. 11 Tampilan Signin atau Login.....                              | 18 |
| Gambar 4. 12 Tampilan Profile Account .....                               | 18 |
| Gambar 4. 13 Tampilan About Us .....                                      | 19 |
| Gambar 4. 14 Tampilan Category .....                                      | 19 |
| Gambar 4. 15 Tampilan Wishlist .....                                      | 20 |
| Gambar 4. 16 Tampilan Search Product .....                                | 20 |
| Gambar 4. 17 Tampilan Keranjang Belanja.....                              | 21 |
| Gambar 4. 18 Tampilan Success Pembelian .....                             | 21 |
| Gambar 4. 19 Tampilan Detail Product User .....                           | 22 |
| Gambar 4. 20 Tampilan Home User .....                                     | 22 |
| Gambar 4. 21 Tampilan Home Admin.....                                     | 23 |
| Gambar 4. 22 Tampilan Detail Admin.....                                   | 23 |
| Gambar 4. 23 Tampilan Create Product Admin.....                           | 24 |

## DAFTAR TABEL

|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| Tabel 4. 1 Product Backlog..... | 11 |
| Tabel 4. 2 Sprint Backlog.....  | 13 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                            |    |
|------------------------------------------------------------|----|
| Lampiran 1. Figma .....                                    | 27 |
| Lampiran 2. ClickUp.....                                   | 27 |
| Lampiran 3. GitHub .....                                   | 28 |
| Lampiran 4. Lembar Penilaian PKL Dosen Pembimbing.....     | 29 |
| Lampiran 5. Lembar Penilaian PKL Pembimbing Lapangan ..... | 30 |