UNIVERSITAS
GADJAH MADA
**Pembuatan Aplikasi Tripsury Menggunakan Kerangka Kerja Scrum sebagai Pelaksanaan Studi Independen**
**Kampus Merdeka di Pt Lentera Bangsa Benderang (Binar Academy)**
FAZLINAFI AULIA A, Dr. Romanus Yoseph Kun Haribowo Purnomosidi, S.E, M.Si.
**Universitas Gadjah Mada, 2022 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/**

# DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN ..... i
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR ..... ii
KATA PENGANTAR ..... iii
DAFTAR ISI ..... v
DAFTAR TABEL ..... vii
DAFTAR GAMBAR ..... viii
DAFTAR LAMPIRAN ..... ix
INTISARI ..... x
*ABSTRACT* ..... xi
BAB I PENDAHULUAN ..... 1
1.1. Latar Belakang ..... 1
1.2. Rumusan Masalah ..... 6
1.3. Tujuan Penulisan ..... 6
1.4. Manfaat Penulisan ..... 7
1.5. Batasan Penulisan ..... 7
1.6. Kerangka Penulisan ..... 8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA ..... 9
2.1. Kampus Merdeka ..... 9
2.2. Binar Academy ..... 10
2.3. *Product Management* ..... 11
2.4. *Product Manager (PM)* ..... 12
2.5. *Online Travel Agent (OTA)* ..... 13
2.6. *Business Model Canvas (BMC)* ..... 13
2.7. *Product Requirement Document (PRD)* ..... 16
2.8. *Minimum Viable Product (MVP)* ..... 17
2.9. *User Persona* ..... 18
2.10. *Customer Journey Map* ..... 18
2.11. *Flowchart* ..... 19
2.12. *Wireframe* ..... 20
2.13. *High Fidelity* (Hifi) ..... 21
2.14. *Prototype* ..... 21
2.15. *User Acceptance Test* (UAT) ..... 21
2.16. Keaslian Penulisan ..... 22
BAB III METODOLOGI ..... 24
3.1. Metodologi Pembuatan Produk ..... 24
3.1.1. *Agile Manifesto* ..... 24
3.1.2. *Scrum* ..... 26
3.2. Sumber Data ..... 29
3.3. Populasi dan Sampel ..... 30
BAB IV PEMBAHASAN ..... 31
4.1. *Final Project* ..... 31
4.1.1. *Sprint 1* ..... 31
4.1.2. *Sprint 2* ..... 34
4.1.3. *Sprint 3* ..... 35

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
**Pembuatan Aplikasi Tripsury Menggunakan Kerangka Kerja Scrum sebagai Pelaksanaan Studi Independen**
**Kampus Merdeka di Pt Lentera Bangsa Benderang (Binar Academy)**
FAZLINAFI AULIA A, Dr. Romanus Yoseph Kun Haribowo Purnomosidi, S.E, M.Si.
**Universitas Gadjah Mada, 2022 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/**

4.2. Perkenalan ..... 36
4.3. Hasil Riset dan Data Pendukung ..... 37
4.4. *User Persona* ..... 48
4.5. *Customer Journey Map* ..... 49
4.6. *Problem* dan *How Might We* ..... 51
4.7. *Product Roadmap* ..... 52
4.8. *User Story* ..... 53
4.9. *Flowchart* ..... 56
4.10. *Information Architecture* ..... 58
4.11. *Wireframe* Tripsury ..... 59
4.12. *Prototype* Tripsury ..... 60
4.13. User Acceptance Test (UAT) ..... 62
4.14. *Final Presentation* ..... 62
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN ..... 64
5.1. Kesimpulan ..... 64
5.2. Saran ..... 64
DAFTAR PUSTAKA ..... 66
LAMPIRAN ..... 69
Lampiran 1 Surat Pernyataan Izin Tugas Akhir Binar Academy ..... 69
Lampiran 2 *Product Requirement Document* Tripsury ..... 69
Lampiran 3 *Wireframe* Tripsury ..... 97
Lampiran 4 *Prototype* Hifi Aplikasi Tripsury ..... 101
Lampiran 5 *Prototype* Hifi *Website* Tripsury ..... 107