

LINEAR.APP PRACTICUM

CAMPUSFOOD PROJECT

Contoh kasus lengkap dari WBS → Project → Issue → Cycle → Done

CASE STUDY

WBS → LINEAR

AGILE

Aplikasi pemesanan makanan untuk mahasiswa di lingkungan kampus

Sebelum membuka Linear, pahami produk yang akan dibangun.

CampusFood

Platform pemesanan makanan kampus yang menghubungkan mahasiswa, tenant/kantin, dan admin.

USER
Mahasiswa

SELLER
Tenant /
Kantin

ADMIN
Pengelola

Target MVP: mahasiswa dapat login → melihat menu → checkout → menerima status pesanan.

FITUR MVP

- Login & registrasi
- Katalog makanan
- Keranjang
- Checkout
- Status pesanan
- Dashboard tenant

02 — Tentukan Outcome Project

03

Project di Linear harus punya hasil yang jelas.

OUTCOME

Mahasiswa dapat melakukan pemesanan makanan kampus secara digital dari katalog sampai status pesanan.

MVP

Versi pertama siap diuji

TARGET

8 minggu

TEAM

6 mahasiswa

DELIVERABLE

Web App + dokumentasi

03 — Input Workspace & Team

Struktur awal yang dibuat sebelum memasukkan pekerjaan.

WORKSPACE

CampusFood — Kelompok 03

TEAM

CampusFood Engineering

IDENTIFIER

CF

MEMBERS

6 mahasiswa

04 — Siapa Mengerjakan Apa?

05

Gunakan Team + Assignee untuk membangun tanggung jawab.



Product Owner

Prioritas & kebutuhan



Project Lead

Project & Cycle



Frontend Dev

UI & interaction



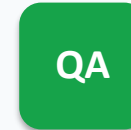
Backend Dev

API & database



UI/UX

Wireframe & design



QA / Tester

Test & bug

05 — Create Project

06

Data yang dapat langsung dimasukkan ke Linear.

PROJECT FORM

Name	CampusFood — MVP
Team	CampusFood Engineering
Lead	Project Lead
Target	8 minggu
Description	Aplikasi pemesanan makanan kampus untuk mahasiswa.

PROJECT OUTCOME

“Mahasiswa dapat memesan makanan kampus secara digital sampai menerima status pesanan.”

SUCCESS CRITERIA

- Login berfungsi
- Katalog dapat dilihat
- Checkout berhasil
- Status order tersedia

06 — Buat Milestone

07

Empat milestone untuk membingkai tahapan utama.

M1

DISCOVERY

Requirement & Analysis

M2

DESIGN

UI/UX & Architecture

M3

BUILD

Development

M4

RELEASE

Testing & Release

07 — Cara Menulis Issue yang Bagus

Gunakan pola: VERB + OBJECT + OUTCOME.

✓ **Membuat API autentikasi mahasiswa**

✗ **Login**

terlalu umum / sulit diukur

Issue ideal

- Judul spesifik
- Description jelas
- Acceptance Criteria
- Assignee
- Priority
- Label
- Project / Milestone

08 — Backlog: 18 Issue Siap Input

Gunakan daftar ini sebagai latihan memasukkan issue satu per satu.

ID	ISSUE	PRI	OWNER
CF-01	Analisis kebutuhan mahasiswa	P0	PO
CF-02	Membuat user flow pemesanan	P1	UX
CF-03	Membuat wireframe login	P1	UX
CF-04	Membuat wireframe katalog	P1	UX
CF-05	Membuat desain checkout	P1	UX
CF-06	Membuat ERD database	P0	BE
CF-07	Membuat tabel users	P0	BE
CF-08	Membuat tabel products	P1	BE
CF-09	Membuat tabel orders	P0	BE
CF-10	Membuat API autentikasi	P0	BE
CF-11	Membuat API katalog	P1	BE
CF-12	Membuat API checkout	P0	BE
CF-13	Membuat halaman login	P1	FE
CF-14	Membuat halaman katalog	P1	FE
CF-15	Membuat halaman checkout	P0	FE
CF-16	Testing login	P1	QA
CF-17	Testing checkout	P0	QA
CF-18	UAT & release checklist	P0	QA

TIP

**Jangan masukkan
semua issue ke
Cycle 1.**

**Backlog ≠
pekerjaan yang
harus selesai
minggu ini.**

09 — Label & Priority

10

Buat filter yang membantu tim melihat pekerjaan.

FRONTEND

BACKEND

DATABASE

UIUX

TESTING

BUG

PRIORITY

P0 = Urgent • P1 = High • P2 = Medium • P3 = Low

10 — Contoh Issue Lengkap

11

CF-12 • Membuat API Checkout

CF-12 • P0 • BACKEND

Membuat API Checkout

DESCRIPTION

API menerima cart mahasiswa, menghitung total, membuat order, dan mengembalikan nomor pesanan.

ACCEPTANCE CRITERIA

- Cart valid menghasilkan order.
- Total harga dihitung benar.
- Order memiliki status awal.
- Response API terdokumentasi.

FIELD YANG DIISI

- Title
- Description
- Assignee: BE
- Priority: P0
- Label: Backend
- Project: CampusFood
- Milestone: BUILD

11 — Pecah Issue Besar dengan Sub-Issue

CF-15 • Membuat halaman Checkout

15.1 Layout checkout

15.2 Ringkasan cart

15.3 Form alamat

15.4 Tombol bayar

15.5 Error state

Satu Issue besar → beberapa Sub-Issue yang dapat dikerjakan oleh anggota berbeda.

12 — Dependency: Apa yang Harus Selesai Dulu?



13 — Cycle 1: Pilih Pekerjaan Realistis

14

Contoh periode: 2 minggu

CYCLE 1 • FOUNDATION • 14 DAYS

CF-01 Analisis kebutuhan

CF-02 User flow

CF-03 Wireframe login

CF-06 ERD database

CF-07 Tabel users

CF-10 API autentikasi

CF-13 Halaman login

CF-16 Testing login

Prinsip: Cycle berisi pekerjaan yang realistis untuk selesai pada periode tersebut.

14 — Cycle 2: Build & Checkout

15

Contoh periode: 2 minggu berikutnya

CF-08 Tabel products

CF-09 Tabel orders

CF-11 API katalog

CF-12 API checkout

CF-14 Halaman katalog

CF-15 Halaman checkout

CF-17 Testing checkout

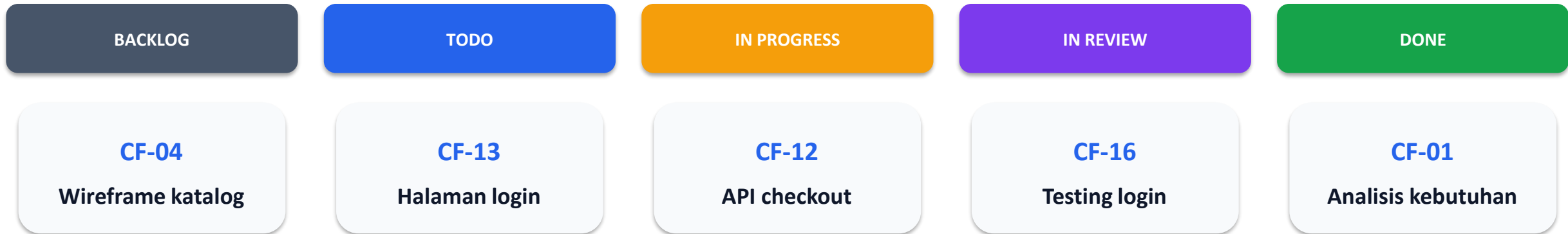
CF-18 UAT checklist

Cycle 2 mengambil pekerjaan setelah fondasi Cycle 1 cukup siap.
Dependency menjadi alasan penting dalam menentukan urutan.

15 — Visualisasi Workflow

16

Issue bergerak mengikuti status pekerjaan.



Goal: status di Linear harus mencerminkan kondisi pekerjaan yang sebenarnya.

16 — Bagaimana Project Lead Membaca Progress?

17

ISSUE DONE

8 / 18

IN PROGRESS

5 / 18

BLOCKED

2 / 18

BACKLOG

3 / 18

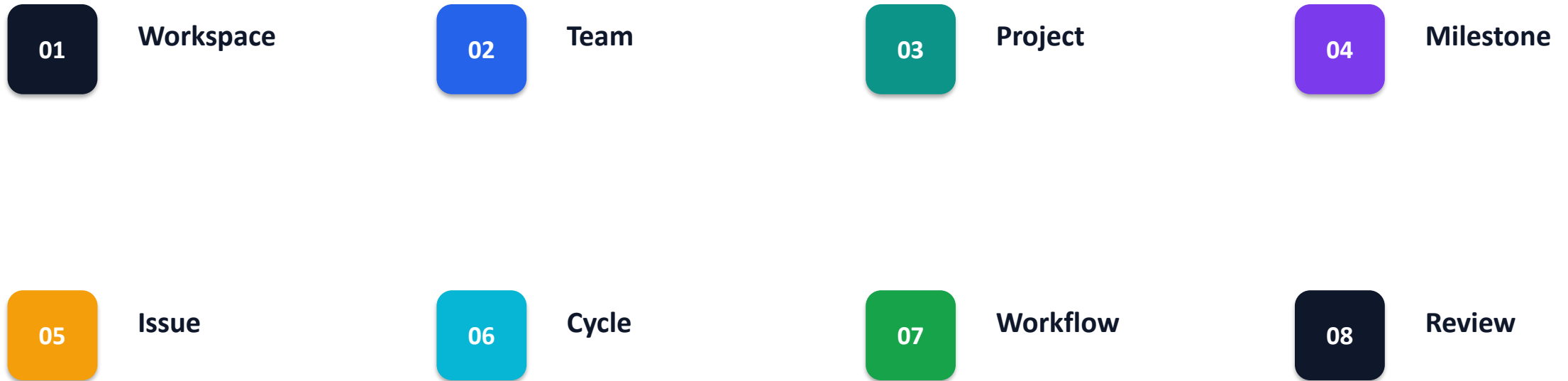
PERTANYAAN REVIEW

Apa yang selesai? Apa yang terhambat? Apa yang harus masuk Cycle berikutnya?

17 — Simulasi Input dari Nol sampai Done

18

Urutan praktikum yang dapat langsung diikuti mahasiswa



INPUT → ASSIGN → WORK → REVIEW → DONE

Output harus menunjukkan hubungan teori WBS dengan Linear.

- 1. Buat Workspace dan Team kelompok.
- 2. Buat Project CampusFood.
- 3. Buat 4 Milestone.
- 4. Input minimal 18 Issue dari daftar contoh.
- 5. Lengkapi Assignee, Priority, Label, Description, dan Acceptance Criteria.
- 6. Buat minimal 5 Sub-Issue.
- 7. Buat minimal 4 Dependency.
- 8. Buat Cycle 1 dan masukkan 8 Issue.
- 9. Gerakkan beberapa Issue sampai Done.
- 10. Presentasikan hasil dan jelaskan hubungan WBS → Linear.

19 — Checklist Sebelum Presentasi

✓	Workspace	CampusFood — Kelompok 03
✓	Team	CampusFood Engineering
✓	Project	CampusFood — MVP
✓	Milestone	4 tahapan
✓	Issue	≥ 18
✓	Sub-Issue	≥ 5
✓	Dependency	≥ 4
✓	Cycle	≥ 1
✓	Workflow	Backlog → Done

20 — Dari WBS ke Linear.app

21

Satu kalimat untuk diingat

**WBS menentukan
APA yang harus dikerjakan.**

**TEAM
SIAPA?**

**ISSUE
APA?**

**CYCLE
KAPAN?**

21 — Referensi

22

- Linear — <https://linear.app/>
- Linear Documentation — <https://linear.app/docs>
- Linear Start Guide — <https://linear.app/docs/start-guide>
- Gunakan istilah WBS dari materi Manajemen Proyek: Project, Deliverable, Work Package, Activity, Milestone, Schedule.
- Catatan: nama menu dan ketersediaan fitur Linear dapat berubah mengikuti versi aplikasi dan paket workspace.