

ABSTRAK

PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS ANDROID SPACIBLE MENGGUNAKAN METODE SCRUM

Oleh

SAMBAS JUNDI MAHFUZDI

1106134218

Tujuan dari penyusunan penelitian ini adalah untuk merancang aplikasi Spacible berbasis Android. Aplikasi ini adalah sarana dari penyediaan layanan pencari informasi *meeting space*, *working space* dan *event space* serta pemesanan *space* tersebut. Layanan ini dirancang sebagai sebuah produk dari startup yang bergerak pada bidang IT yang berlandaskan atas kebutuhan masyarakat. Kebutuhan ini disimpulkan dari hasil pengumpulan data dengan kuesioner dan wawancara yang melibatkan 14 responden. Kuesioner dan wawancara mengacu pada kebutuhan aplikasi pencari informasi dan pemesanan *space* pada umumnya dan fungsionalitas aplikasi secara spesifik berdasarkan kebutuhan data, alur proses bisnis dan lain sebagainya. Pengembangan aplikasi pada penelitian ini dirancang dengan metode Scrum dan dari segi bisnis mengadaptasi dari Model Lean Startup.

Kesimpulan akhir dari penyusunan penelitian ini ialah kebutuhan yang tinggi oleh masyarakat terhadap aplikasi penyedia informasi dan pemesanan *space*. Masyarakat menyadari bahwa informasi yang ada tidak mencukupi dengan kebutuhan mereka dan pemesanan secara konvensional tidak efisien dari segi waktu dan biaya. Lebih lanjut, kesimpulan hasil analisis menunjukkan kebutuhan fungsionalitas berupa fitur, interaksi sistem dan secara umum pada proses bisnis yang berlangsung.

Kata Kunci: *meeting space*, *working space*, *event space*, aplikasi Android, proses bisnis, IT *startup*.