

## ABSTRAK

Pada Kecamatan Mandalajati saat ini masih memberikan pelayanan dengan secara manual dan lama. Setiap masyarakat yang memiliki keperluan harus mendatangi kecamatan dan mengumpulkan data secara manual. Pada kondisi era serba digital ini seharusnya terkait pelayanan yang diberikan dapat didukung dengan teknologi yang mendukung sehingga proses pelayanan bisa dilakukan dengan lebih cepat dan akurat, dengan menghasilkan sebuah sistem informasi publik berbasis *web* yang dapat mempermudah masyarakat dalam mendapatkan informasi dan meningkatkan pelayanan terhadap masyarakat.

Perancangan yang dilakukan dengan metode *scrum* untuk pengerjaan sistem yang dirancang. Metode *scrum* merupakan salah satu metode *agile*. Penggunaan metode *scrum* bertujuan untuk menghemat waktu dan merespon perubahan dengan cepat. Dalam metode *scrum* terbagi menjadi tiga tahapan yaitu *pregame*, *game*, dan *postgame*. Tahap *pregame* merupakan tahap mengidentifikasi kebutuhan *user* dan sistem dalam perancangan, data kebutuhan *user* didapatkan dari hasil wawancara dengan masyarakat. Tahap *Game* merupakan tahap kedua berupa rancangan yang sudah di buat pada *pregame* diimplementasikan pada tahap ini. Tahap *postgame* merupakan tahap terakhir dari metode ini, pada tahap ini rancangan yang sudah dibuat dilakukannya pengujian untuk menganalisis perancangan sesuai dengan kebutuhan user dan sistem.

Rancangan sistem yang dihasilkan merupakan sistem informasi yang dapat digunakan untuk memberikan pelayanan dalam Kecamatan Mandalajati. Berdasarkan dari hasil uji *black box* dapat diambil kesimpulan bahwa sistem ini dapat berjalan sesuai dengan fungsinya, dan dari uji *User Acceptance Test* (UAT) didapatkan bahwa sistem yang dirancang dapat diterima oleh masyarakat. Masyarakat merasa terbantu dengan adanya sistem ini. Sistem ini memberikan kemudahan pada masyarakat untuk mendapatkan pelayanan dan mendapatkan informasi secara realtime selain itu pegawai kecamatan dapat memberikan pelayanan yang sesuai dan meningkatkan kinerjanya.

Kata Kunci : Metode *Scrum*, Metode *Blackox*, Rancangan Sistem, Sistem informasi.