

## Abstrak

Sebelum membeli *furniture* untuk melengkapi ruangan tertentu masyarakat perlu desain *interior* yang cocok dengan ruangnya. Desain ruangan perlu untuk mengurangi kerugian dari aspek kepuasan dan pengeluaran yang berlebihan. Ketika masyarakat membeli *furniture* banyak permasalahan yang terjadi, seperti masyarakat bingung visualisasi *furniture* ke *interior* ruangnya, desain *interior* dan *furniture* yang tidak sesuai selera, harga mahal, lokasi penjualan yang jauh dan sebagainya. Oleh karena itu, penelitian ini adalah untuk mengembangkan aplikasi website Desain *Interior* dan *Furniture* yang bernama Houset. Kita memberikan layanan kepada masyarakat dengan memberikan referensi *template* desain *interior* dengan berbagai tema dan menyediakan *furniture*nya. *Template* desain ruangan menggunakan teknologi *3D Modeling*. Masyarakat dengan mudah melihat atau memvisualisasikan desain ruangan dalam bentuk 3D, melihat desain *furniture* dalam bentuk 3D dan juga mengedit *template* desain tersebut dengan cara mengatur tata letak *furniture*. Dalam mengembangkan aplikasi menggunakan metode *Agile Scrum*. Metode ini dapat mengurangi kesalahan saat mengembangkan aplikasi yang kompleks dan proyek yang sering mengalami perubahan. Dengan metode ini diharapkan dapat mengembangkan aplikasi sesuai dengan kebutuhan calon pengguna dan menghantarkan *software quality* yang berkualitas. . Untuk mewujudkan hal tersebut kita melakukan pengujian *User Acceptance Testing* (UAT) untuk memastikan kebutuhan dari pengguna sistem dan kualitas aplikasi dapat terpenuhi. Setelah melakukan pengujian, pengembangan aplikasi menggunakan metode *Scrum* dapat berjalan baik, sehingga dapat menghasilkan aplikasi sesuai dengan kebutuhan dan dapat diterima baik oleh pengguna.

Kata kunci : *Website, Agile Scrum, User Acceptance Testing*