

ABSTRAK

Sebagai makhluk sosial, kita masih sangat bergantung kepada orang lain untuk melakukan kebiasaan seperti titip menitip, yang banyak dilakukan baik secara terencana maupun tidak. Jasa titip *online* adalah salah satu peluang dalam pemanfaatan media *online* untuk memudahkan seseorang dalam menyimpan barang atau paket, atau menitipkan kendaraan dan bangunan untuk sementara hingga waktu yang telah ditentukan, sehingga pemilik dapat mengambilnya kembali. Jasa penitipan barang, kendaraan, dan bangunan memberi keuntungan terhadap masyarakat yang membutuhkan jasa tersebut karena tidak memiliki waktu yang cukup untuk mengirimkan paket secara langsung karena memiliki kesibukan dan waktu terbatas, jarak yang jauh karena harus mengirimkan paket ke luar kota atau luar negeri, jasa penitipan memiliki sistem keamanan lebih baik karena biasanya barang akan dijaga di gudang penyimpanan, serta dapat menghemat biaya karena ongkir yang dikeluarkan lebih murah daripada mengirimkan paket secara langsung. Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain antarmuka aplikasi Titipsini.com yang memudahkan *customer* menitipkan barang, kendaraan, dan bangunan, serta memudahkan mitra/vendor bekerja sama. Metode *scrum* digunakan untuk membantu tim bekerja secara kolaboratif dan efisien. Hasil penelitian menunjukkan desain antarmuka yang terdiri dari lima *user* yaitu, *user customer*, vendor, admin, *finance*, dan super admin. Desain ini diharapkan membantu masyarakat menitipkan barang, kendaraan, dan bangunan dengan mudah dan aman. Penerapan metodologi *scrum* membantu tim menyelesaikan proyek tepat waktu dan sesuai *budget*.

Kata Kunci : Desain Antarmuka, Aplikasi, Penitipan, Dan *Scrum*.