

ABSTRAK

PERANCANGAN APLIKASI KANTIN ELEKTRONIK BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE SCRUM

Oleh

Faiz Zaki Ramadhan

Teknologi saat ini sangat bertumbuh dengan sangat cepat terutama di Indonesia. Tentu kehadiran teknologi akan terus berkembang sesuai dengan berkembangnya zaman. Penggunaan *smartphone* sudah menjadi kebutuhan bagi sebagian besar anak muda di zaman sekarang. Aplikasi-aplikasi berbasis android pun sudah mulai banyak bermunculan pada saat ini. Terutama aplikasi yang dibuat dalam bidang pemesanan makanan yang bisa ditemukan dilingkup yang besar seperti restoran makanan, akan tetapi sangat jarang ditemui untuk lingkup yang lebih kecil seperti kantin sekolah. Pada kantin sekolah saat ini masih banyak mengalami masalah yang timbul dalam proses pemesanan makanan baik itu seperti proses antrean yang panjang, terjadinya kesalahan pemesanan yang dilakukan pemilik kantin. Akan sangat bermanfaat jika dapat memanfaatkan teknologi untuk memudahkan dalam proses transaksi jual-beli di kantin sekolah. Karena itu, dalam penelitian ini berupaya merancang sebuah aplikasi kantin elektronik agar mampu membantu proses jual-beli tersebut. Dengan tujuan rancangan aplikasi ini dapat bermanfaat bagi para pemilik kantin untuk dapat mempermudah proses transaksi dan dapat mengembangkan kantin lebih baik sehingga penyajian kualitas juga dapat meningkat baik dari mutu dan kesehatan. Serta dengan dirancangnya aplikasi ini dapat membantu pembeli terutama para mahasiswa dalam memesan makanan yang diinginkan tanpa harus mengantre lebih lama. Perancangan aplikasi dilakukan dengan memanfaatkan metode *Scrum*. Pada pelaksanaannya, proses ini meliputi tahap teknik dan evaluasi, yang menampilkan aktivitas dalam metodologi *Scrum*, termasuk *product backlog*, *sprint backlog*, *sprint planning*, *sprint*, *sprint review*, pengujian. Dipilihnya metode ini dikarenakan metode ini cocok dimanfaatkan untuk proyek kecil dan sangat mudah beradaptasi jika terdapat perubahan dalam rancangan aplikasi. Setelah aplikasi berhasil dirancang dilakukan pengujian dengan menggunakan *blackbox* testing, dari hasil yang didapat, kelayakan aplikasi MyCanteen dengan *role* pengguna mendapatkan nilai kelayakan sangat baik dengan hasil persentase kelayakan 96,67% begitu juga dengan *role* admin yang mendapatkan nilai kelayakan sangat baik dengan hasil persentase kelayakan 100%.

Kata kunci: aplikasi, *android*, kantin elektronik, rancangan, metode *scrum*