

ABSTRAK

PERANCANGAN *PROTOTYPE* APLIKASI *E-COMMERCE* PRODUK UMKM MENGGUNAKAN METODE *SCRUM*

Oleh :

Rohman Beny Riyanto

19104060

UMKM berperan penting dalam perluasan perekonomian Indonesia dikarenakan penduduk Indonesia terus mengalami peningkatan. Kemajuan teknologi informasi dalam aplikasi *mobile* semakin cepat. Kemajuan teknologi informasi dan pemasaran melalui media digital diprediksi sebagai titik perubahan teknis dalam penjualan produk dari penjualan secara manual menjadi penjualan secara digital, sehingga banyak orang yang sudah beralih menggunakan aplikasi *mobile* untuk menyelesaikan permasalahan yang ada dalam UMKM seperti persaingan usaha yang semakin ketat, tuntutan produk yang semakin kreatif, dan pemasaran yang kurang maksimal. Implementasi teknologi dalam hal ini adalah dengan menggunakan aplikasi *Electronic Commerce (E-Commerce)*. Pemanfaatan *e-commerce* diharapkan dapat mengakselerasi perkembangan dunia bisnis baik untuk bisnis skala kecil, menengah, maupun bisnis *high-end*. Perancangan *prototype* aplikasi tentunya diperlukan metode pengembangan yang dapat menghasilkan aplikasi sesuai dengan kebutuhan pengguna, metode yang digunakan dalam perancangan *prototype* aplikasi *e-commerce* produk UMKM batik yaitu metode *Scrum* yang dipadukan dengan metode *BlackBox* dan *System Usability Scale (SUS)*. Pengujian *BlackBox* menghasilkan persentase kelayakan sebesar 100%, hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa semua fungsi sudah berjalan dengan semestinya. Pengujian *usability* yang dilakukan dengan metode *SUS* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 87 dengan nilai *grade A* pada *score percentile rank* dan *adjective rank* mendapatkan hasil *Excellent* sehingga *prototype* aplikasi *e-commerce* produk UMKM batik sudah layak untuk digunakan.

Kata kunci : *umkm, mobile, e-commerce, prototype, scrum, blackbox, system usability scale (sus)*