

ABSTRAK

Raffi Darmawan, 5541876

PERANCANGAN *USER EXPERIENCE (UX)* DAN *USER INTERFACE (UI)* APLIKASI PETSU MENGGUNAKAN METODE *SCRUM* DAN *DESIGN THINKING*

Skripsi, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri,
Universitas Gunadarma 2022.

Kata Kunci: *Design Thinking, Scrum, User Experience, User Interface,*

(xiii + 109 Halaman + Lampiran)

Kemajuan teknologi digitalisasi saat ini mengalami perkembangan yang pesat salah satunya internet, hal ini membantu para pelaku usaha *e-commerce* dalam memasarkan produknya bahkan melakukan transaksi penjualan dan pembelian secara *online*. *Mobile app* digunakan sebagai penampilan produk serta layanan kepada pelanggan secara *online* melalui pemanfaatan teknologi internet, kemudahan yang ditawarkan seperti akses dapat dilakukan dimana saja tidak terbatas waktu membuat *mobile app* berkembang pesat dan semakin banyak peminatnya.

Metode *Design Thinking* merupakan serangkaian proses kognitif, strategis dan praktis dalam desain suatu produk yang digunakan untuk memecahkan masalah dan menciptakan solusi inovatif dengan memahami pengguna dan kebutuhannya. Terdapat beberapa tahapan dalam *Design Thinking* diantaranya adalah *emphasize define, ideate, prototype, dan test*. Penggunaan metode *Design Thinking* menghadirkan sebuah solusi yang memenuhi kebutuhan dan dapat menyelesaikan permasalahan pengguna atau menemukan peluang bisnis baru.

Metode *Scrum* merupakan metode yang termasuk dalam pengembangan perangkat lunak *Agile*. *Scrum* dianggap mampu menghasilkan perangkat lunak berkualitas tinggi sesuai keinginan pengguna, dapat digunakan dalam proyek kecil maupun besar, dan mudah dimodifikasi. Tahapan kegiatan *Scrum* meliputi *Product Backlog, Sprint Backlog, Daily Scrum, Sprint Review, dan Sprint Retrospective*. Peran *Scrum* termasuk *Product Owner, Scrum Master, dan Team Development*. *Scrum* memiliki fase iterasi yang terstruktur, jadi jika produk di sprint pertama tidak cukup baik untuk memenuhi kebutuhan Anda, sistem dapat dikembangkan di sprint berikutnya berdasarkan evaluasi pengguna. Hasil yang diperoleh dari pembangunan aplikasi petsu berbasis mobile menggunakan metode *Scrum* dapat merespon perubahan kebutuhan pada tahap pengembangan sistem, dan melalui evaluasi yang berulang dimungkinkan untuk menciptakan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Daftar Pustaka (2002 – 2022)