

RANCANG BANGUN APLIKASI LAYANAN JASA PADA MITRA OBRE-JEK BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE SCRUM

Ryan Andrayadi Kusyanto^{1*}, Novian Adi Prasetyo²

Institut Teknologi Telkom Purwokerto; Jl. DI Panjaitan No.128, Karangreja, Purwokerto Kidul, Kec. Purwokerto Sel., Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah 53147; (0281) 641629

Received: 1 Juni 2024

Accepted: 31 Juli 2024

Published: 7 Agustus 2024

Keywords:

Android, Application, Design, Scrum, Service

Correspondent Email:

novian@ittelkom-pwt.ac.id

Abstrak. OBRE-JEK merupakan salah satu usaha yang telah berjalan selama satu tahun di Kabupaten Brebes, Jawa Tengah. OBRE-JEK juga dikenal sebagai platform sosial yang memiliki tujuan untuk meningkatkan taraf pendapatan Masyarakat Kabupaten Brebes. OBRE-JEK bertujuan untuk mengoptimalkan sumber daya manusia dan meningkatkan taraf pendapatan masyarakat Kabupaten Brebes dengan salah satu caranya yaitu mendorong UMKM penyedia jasa. Namun masih terdapat masalah dalam pengelolaan layanan jasa yang di sediakan UMKM dan informasi jasa yang masih dilakukan secara manual melalui orang ke orang menggunakan Whatsapp. Penulis telah membuat sebuah aplikasi berbasis Android yang dapat membantu para UMKM penyedia jasa dalam pengelolaan layanan jasa yang disediakan. Sistem dari aplikasi akan dirancang menggunakan metode Scrum karena memiliki kelebihan dalam membantu untuk menyelesaikan permasalahan pada mitra OBRE-JEK dengan menghasilkan sebuah sarana aplikasi yang berfungsi untuk membantu para penyedia jasa dalam megnelola layanan jasa yang di sediakan dan memperluas jangkauan konsumen para penyedia jasa. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis memperoleh hasil pengujian menggunakan metode blackbox testing memperoleh hasil dari pengujian yang dilakukan langsung oleh owner dan tim OBRE-JEK yang memperoleh hasil 100% aplikasi dapat digunakan untuk membantu mitra dalam mengelola layanan jasa dan transaksi.

Abstract. OBRE-JEK is one of the businesses that has been running for one year in Brebes Regency, Central Java. OBRE-JEK is also known as a social platform that aims to improve the income level of the Brebes Regency Community. OBRE-JEK aims to optimize human resources and increase the income level of the Brebes Regency community by encouraging service provider MSMEs. However, there are still problems in managing services provided by MSMEs and service information that is still carried out manually through person to person using Whatsapp. The author has created an Android-based application that can help service provider MSMEs in managing the services provided. The system of the application will be designed using the Scrum method because it has advantages in helping to solve problems for OBRE-JEK partners by producing an application tool that functions to assist service providers in managing the services provided and expanding the reach of consumers of service providers. Based on the results of the research that has been carried out, the author obtained the results of testing using the blackbox testing method obtained the results of tests conducted directly by the owner and the OBRE-JEK team which obtained 100% of the application results can be used to assist partners in managing services and transactions.

1. PENDAHULUAN

UMKM merupakan usaha mikro kecil dan menengah yang dimiliki oleh seseorang maupun badan usaha[1]. UMKM juga memiliki peran penting untuk suatu daerah sebagai pendorong pertumbuhan ekonomi dan menjadi sarana yang cocok untuk membuka lapangan pekerjaan[2]. Perkembangan E-commerce di Indonesia terus mengalami peningkatan. E-commerce merupakan suatu inovasi dalam kegiatan transaksi jual beli barang dan jasa secara online. Selain itu E-commerce merupakan satu cara meningkatkan penjualan dengan memanfaatkan teknologi yang dapat dengan mudah diakses di mana saja menggunakan ponsel pintar[3].

OBRE-JEK merupakan salah satu usaha yang beroperasi dibidang layanan jasa dan transportasi daerah yaitu pada Kabupaten Brebes, Jawa Tengah. OBRE-JEK juga dikenal sebagai platform sosial yang memiliki tujuan untuk meningkatkan taraf pendapatan Masyarakat Kabupaten Brebes. OBRE-JEK Saat ini sedang mengembangkan solusi untuk UMKM pada bidang jasa yang memiliki tujuan untuk mengoptimalkan sumber daya manusia yang ada dengan menopang para penyedia jasa yang ada di Kabupaten Brebes Jawa Tengah. Akan tetapi banyak mitra dari OBRE-JEK yang mengalami kesulitan dalam menentukan rentang harga pada layanan mereka dan masih melakukan pencatatan manual dalam proses pencatatan pemesanan layanan jasa mereka.

Pemesanan layanan jasa mitra OBRE-JEK yang sekarang masih menggunakan aplikasi Whatsapp sebagai media untuk mempromosikan layanan jasa mitra melalui pesan dari orang ke orang hingga grup komunitas. Selain itu kegiatan transaksi dari mitra OBRE-JEK yang sekarang masih mengalami kendala dalam pengelolaan layanan jasa mereka dan keterbatasan dalam menjangkau konsumen. UMKM penyedia jasa atau mitra dari OBRE-JEK masih belum memiliki sarana untuk membantu mengelola jasa yang mitra sediakan, mitra hanya bergantung dari pesan orang ke orang dengan penggunaan aplikasi Whatsapp untuk melakukan proses pencatatan pemesanan jasa yang terkesan kurang efektif dalam proses transaksi dan kesulitan dalam menjangkau

konsumen dan kurangnya informasi tentang layanan jasa pada mitra OBRE-JEK.

Implementasi pengembangan aplikasi layanan jasa untuk mitra OBRE-JEK, akan dirancang dalam bentuk aplikasi mobile dengan sistem operasi Android, yang pada gilirannya akan meningkatkan kinerja dari proses pengelolaan dan Riwayat transaksi mitra secara sistematis. Aplikasi mobile merupakan suatu perangkat lunak yang digunakan pada perangkat seluler, seperti smartphone atau Tablet yang mudah diakses [4]. Aplikasi mobile mitra OBRE-JEK akan menjadi cara dalam memberikan rentang harga terhadap solusi jasa yang disediakan, dan meningkatkan pengelolaan pemilik solusi jasa dengan memberikan solusi kemudahan dalam menggunakan layanannya hanya dengan melalui aplikasi di smartphone [4].

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metodologi System Development Life Cycle (SDLC). SDLC adalah metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam proses membuat, merancang, dan membangun sistem[5]. Penelitian ini menggunakan metode Scrum model karena Scrum model cocok dengan studi kasus OBRE-JEK dimana pengembangan produk secara langsung melibatkan pemilik produk dalam proses pengembangan dan Scrum model sangat cocok untuk pengembangan bertahap yang memberikan nilai bisnis yang tepat. Scrum juga memiliki kelebihan adalah yang bersifat adaptif, berulang, efisien, efektif dan fleksibel dalam perancangan dengan hasil yang signifikan terhadap seluruh proyek[6]

Perancangan aplikasi layanan jasa diharapkan menawarkan solusi pada mitra OBRE-JEK dengan metode pengembangan sistem Scrum model. Sehingga dapat digunakan untuk membantu proses pengelolaan layanan jasa dan membantu dalam pemasaran layanan jasa yang ada pada mitra OBRE-JEK agar terstruktur, efektif dan efisien.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Layanan Jasa

Layanan Jasa merupakan kegiatan atau aktivitas yang dilakukan oleh penyedia jasa yang memberikan manfaat kepada konsumen. Pelayanan jasa dapat berupa penggunaan keterampilan, pengetahuan dan rasa menyenangkan yang diberikan dalam memenuhi kebutuhan dan keinginan konsumen [5]. Oleh karena itu, kualitas pelayanan jasa yang baik dapat mempengaruhi kepuasan konsumen dan keberhasilan Perusahaan [6].

2.2. E-commerce

E-commerce, singkatan dari elektronik commerce, merupakan model bisnis yang digunakan perusahaan atau orang untuk membeli atau menjual produk dan jasa secara online[7]. Selain itu *E-commerce* memberikan banyak manfaat, seperti memberikan kenyamanan saat seseorang untuk berbelanja atau pemesanan jasa tanpa harus datang ke toko fisik, dan mempermudah seseorang pemilik bisnis dalam mempromosikan bisnis dan untuk memperluas pasar untuk mencari customer[8]

2.3. Android

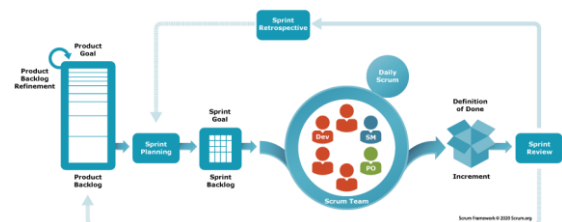
Android adalah sebuah sistem operasi yang dikembangkan oleh Google untuk perangkat mobile. Android merupakan salah satu sistem operasi mobile yang paling populer di dunia[9]. Selain itu *Android* memberikan pendekatan komperhensif dalam pengembangan aplikasi, yang berarti sebuah aplikasi android yang dikembangkan dapat berfungsi di berbagai perangkat yang menggunakan sistem operasi *Android*, termasuk *smarphone*, *smartwatch*, tablet, dan perangkat lainnya[10].

2.4. Firebase

Firebase adalah layanan yang disediakan oleh Google dengan tujuan memberikan kemudahan dan menyederhanakan proses pengembangan aplikasi bagi para pengembang.[11] *Firebase*, yang juga dikenal sebagai BaaS (Backend as a Service), merupakan solusi yang diberikan oleh Google untuk mempercepat proyek pengembangan oleh para developer[12].

2.5. Scrum Model

Scrum adalah kerangka kerja yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk yang kompleks dan dapat berubah sesuai dengan kebutuhan, Selain itu Scrum memiliki visi yang berfokus pada pembuatan produk yang berkualitas tinggi secara kreativitas maupun produktivitas[13]. *Scrum* merupakan model kerangka kerja yang didasari dengan teori empirisme, yang mengutamakan bahwa pengetahuan diperoleh dari hasil pengalaman sehingga dalam pengambilan keputusan juga harus berdasarkan atas pengetahuan tersebut[14].



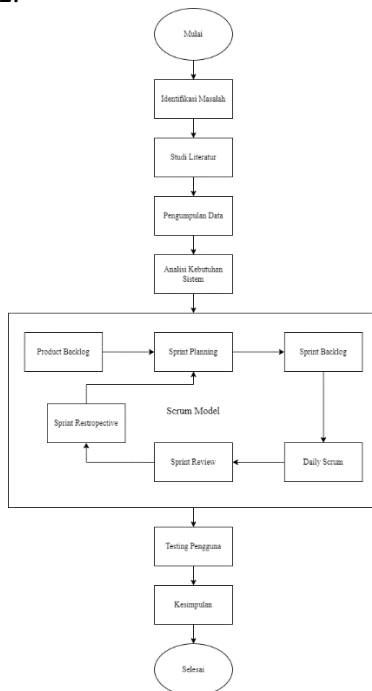
Gambar 1. Alur metode scrum

Scrum Model memiliki beberapa tahap yaitu *product backlog*, *Sprint Planning*, *Daily Scrum*, *Increment*, *Sprint Review* atau Kembali ke *Sprint Retrospective* atau *Product Backlog* sesuai dengan kebutuhan yang dibutuhkan dalam proses pengembangan sistem[14].

3. METODE PENELITIAN

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah Scrum model yang sangat cocok untuk pengembangan bertahap yang memberikan nilai bisnis yang tepat. Scrum juga memiliki kelebihan adalah yang bersifat adaptif, berulang, efisien, efektif dan fleksibel. Laporan penelitian ini mengikuti beberapa langkah dalam proses penyusunan. Bagan alir

penelitian yang digunakan dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Diagram alir penelitian

3.1. Identifikasi Masalah

Pada awal penelitian, dilakukan tahap identifikasi masalah yang dilakukan oleh peneliti terhadap objek penelitian. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan, penelitian ini akan melakukan rancang bangun aplikasi pemesanan layanan jasa pada mitra berbasis android dengan menggunakan metode scrum.

3.2. Studi Literatur

Tahapan selanjutnya, melakukan studi literatur sebagai proses pengumpulan informasi dari jurnal, buku, dan situs internet yang berkaitan mengenai metode *scrum* dan Pembangunan aplikasi layanan jasa. Studi literatur memiliki tujuan memberikan pengetahuan atau wawasan untuk melakukan penelitian.

3.3. Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data merupakan langkah selanjutnya dalam penelitian untuk memperoleh data dan memvalidasi permasalahan lebih lanjut sebagai informasi dalam penelitian yang akan dilakukan.

3.4. Analisis Kebutuhan Sistem

Pada tahapan ini peneliti menganalisis kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan sistem untuk memecahkan permasalahan pada penelitian. Tahapan ini bertujuan untuk memperoleh informasi kebutuhan dalam pengembangan sistem rancang bangun aplikasi layanan jasa pada mitra OBRE-JEK agar sesuai dengan kebutuhan.

3.5. Testing Pengguna

Testing pengguna digunakan untuk mengetahui kinerja atau kelayakan sistem ketika diimplementasikan pada mitra. Tahapan ini akan menjawab permasalahan yang ada pada mitra dalam pemesanan layanan jasa pada OBRE-JEK. Testing pengguna ini akan dilakukan dalam bentuk wawancara atau kuesioner yang diberikan kepada admin.

3.6. Kesimpulan

Kesimpulan merupakan tahapan untuk mengevaluasi hasil penelitian dalam pembuatan aplikasi dan pengujian aplikasi, peneliti menilai kesesuaian fitur-fitur yang telah dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna, kinerja aplikasi setelah di lakukan uji coba dan pencapaian tujuan perancangan dalam memecahkan permasalahan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pengembangan aplikasi layanan jasa pada mitra OBRE-JEK memperoleh hasil analisis kebutuhan sistem. Setelah analisis dilakukan tersebut dihasilkan 24 *Product Bcklog* yang harus di selesaikan yang akan dibagi menjadi 4 sprint sebagai berikut:

No	Product backlog	Prioritas
1	Membuat Rancangan Database	High
2	Membuat Halaman Login dan Register	High
3	Membuat Halaman Form Data Usaha	High
4	Membuat Halaman Beranda	High
5	Membuat Halaman Menu Jasa	High
6	Membuat Halaman Penambahan Layanan Jasa	High
7	Membuat Halaman Edit Layanan Jasa	High
8	Membuat Halaman Rating	High
9	Membuat Halaman Detail Rating	High
10	Membuat Halaman Laporan	High
11	Membuat Halaman Riwayat Transaksi	High
12	Membuat Halaman Detail dari Transaksi yang Dipilih	High
13	Membuat Halaman Profil Mitra	Medium
14	Membuat Halaman Edit Profil	Medium
15	Membuat Halaman Tentang Kami	Low
16	Membuat Halaman Hubungi Kami	Low
17	Membuat Fitur Autentikasi	High
18	Membuat Fitur Create Data Usaha	High
19	Membuat Fitur Tambah Layanan Jasa	Medium
20	Membuat Fitur Laporan Transaksi	High
21	Membuat Fitur Edit dan Hapus Layanan Jasa	Medium
22	Membuat Fitur Indexing dan Filter Status Transaksi	High
23	Membuat Fitur Update Status Pesanan	High
24	Membuat Fitur Edit Profile	Medium

4.1. Sprint 1

Pada *sprint 1* mengelompokkan beberapa *product backlog* dengan rincian sebagai pengerjaan pada *sprint 1*

Tabel 1 *Sprint Planning 1*

No	Backlog	Date	Story Point
1	Perancangan Database	1 April 2024	5

No	Backlog	Date	Story Point
2	Membuat Halaman Login dan Register	2 April 2024	3
3	Membuat Halaman Form Data Usaha	3 April 2024	3
4	Membuat Halaman Beranda	4 April 2024	3
5	Membuat Halaman Menu Jasa	5 April 2024	2
6	Membuat Halaman Penambahan Layanan Jasa	6 April 2024	2
Total			18

Pada *daily scrum sprint 1*, dimana memastikan proses *planning* berjalan dengan waktu yang sesuai dan untuk setiap taks terselesaikan tanpa masalah. seperti yang tercantum pada Tabel 2.

Tabel 2 *Daily Scrum Sprint 1*

No	Backlog	Date	Story Point Actual
1	Perancangan Database	1 April 2024	8
2	Membuat Halaman Login dan Register	2 April 2024	3
3	Membuat Halaman Form Data Usaha	3 April 2024	3
4	Membuat Halaman Beranda	4 April 2024	3
5	Membuat Halaman Menu Jasa	5 April 2024	2
6	Membuat Halaman Penambahan Layanan Jasa	6 April 2024	2
Total			21

Selanjutnya adalah melakukan proses *sprint review*, dengan mengevaluasi terhadap *sprint 1*, dengan hasil pengerjaan yang telah diselesaikan dalam 1 *sprint* dan hasil yang dikerjakan telah

sesuai. Berdasarkan hasil *sprint* 1 tidak mengalami kendala dan berjalan dengan lancar.

Langkah berikutnya *sprint retrospective* tahapan ini dilakukan evaluasi terhadap kinerja selama pengerjaan *sprint* 1 bahwa kinerja terdapat penambahan story poin dibandingkan rencana awal. Namun tetap sesuai dengan tengat waktu yang ditentukan.

4.2. Sprint 2

Pada *sprint* 2 terdapat 6 *product backlog* dengan rincian sebagai pengerjaan pada *sprint* 2 yang dijelaskan pada tabel 3

Tabel 3 Sprint Planning 2

No	Backlog	Date	Story Point
1	Membuat Halaman Edit Layanan Jasa	7 April 2024	2
2	Membuat Halaman Rating	8 April 2024	2
3	Membuat Halaman Detail Rating	9 April 2024	2
4	Membuat Halaman Laporan	10 April 2024	3
5	Membuat Halaman Riwayat Transaksi	11 April 2024	3
6	Membuat Halaman Detail dari Transaksi yang Dipilih	12 April 2024	3
Total			15

Langkah selanjutnya adalah tahap *daily scrum* yang bertujuan untuk membantu dalam proses pengerjaan dan implementasi *frontend*. Berikut untuk *story point* yang ada pada *sprint* 2.

Tabel 4 Daily Scrum Sprint 2

No	Backlog	Date	Story Point Actual
1	Membuat Halaman Edit Layanan Jasa	7 April 2024	2
2	Membuat Halaman Rating	8 April 2024	2

No	Backlog	Date	Story Point Actual
3	Membuat Halaman Detail Rating	9 April 2024	2
4	Membuat Halaman Laporan	10 April 2024	3
5	Membuat Halaman Riwayat Transaksi	11 April 2024	3
6	Membuat Halaman Detail dari Transaksi yang Dipilih	12 April 2024	3
Total			15

Langkah selanjutnya adalah *sprint review*, tahapan ini melakukan evaluasi untuk mereview hasil dari *sprint* 2. Pada hasil dari *sprint* 2 sesuai dengan hasil yang diinginkan dan sesuai *story point* dan waktu penyelesaian yang sesuai.

Tahap berikutnya yaitu *sprint retrospective* dilakukan pertemuan kembali untuk mengevaluasi kinerja selama *sprint* 2. Diperoleh hasil evaluasi estimasi waktu yang sesuai dengan rancangan waktu yang diinginkan tanpa kendala dalam proses pengerjaan.

4.3. Sprint 3

Pada *sprint* 2 terdapat 6 *product backlog* dengan rincian sebagai pengerjaan pada *sprint* 2 yang dijelaskan pada tabel 3 berikut.

Tabel 5 Sprint Planning 3

No	Backlog	Date	Story Point
1	Membuat Halaman Profil Mitra	13 April 2024	2
2	Membuat Halaman Edit Profil	14 April 2024	2
3	Membuat Halaman Tentang Kami	15 April 2024	1
4	Membuat Halaman Hubungi Kami	16 April 2024	1

No	Backlog	Date	Story Point
5	Membuat Fitur Autentikasi	17 April 2024	5
6	Membuat Fitur Create Data Usaha	19 April 2024	3
Total			14

Pada *daily scrum sprint 3*, dimana memastikan *planning* berjalan dengan waktu yang sesuai dan untuk setiap task terselesaikan tanpa masalah. seperti yang tercantum pada Tabel 3.

Tabel 6 Daily Scrum Sprint 3

No	Backlog	Date	Story Point Actual
1	Membuat Halaman Profil Mitra	13 April 2024	2
2	Membuat Halaman Edit Profil	14 April 2024	2
3	Membuat Halaman Tentang Kami	15 April 2024	1
4	Membuat Halaman Hubungi Kami	16 April 2024	1
5	Membuat Fitur Autentikasi	17 April 2024	5
6	Membuat Fitur Create Data Usaha	19 April 2024	3
Total			14

Langkah selanjutnya adalah *sprint review*, tahapan ini melakukan evaluasi untuk mereview hasil dari *sprint 3*. *Sprint 3* memiliki sedikit kendala untuk mengatur proses autentikasi pengguna pada halaman login dan beranda. Namun pada tanggal 18 April kendala berhasil diselesaikan dan kembali normal.

Langkah selanjutnya adalah *sprint retrospective* tahapan ini akan dilakukan evaluasi untuk meningkatkan performa kembali dan memaksimalkan fitur yang telah dibuat sebagai untuk membuat fitur yang serupa

dengan memperhatikan kebutuhan yang diperlukan pada *sprint* selanjutnya.

4.4. Sprint 4

Pada *sprint 4* terdapat 6 *product backlog* dengan rincian sebagai pengerjaan pada *sprint 2* yang dijelaskan pada tabel 7.

Tabel 7 Sprint Planning 4

No	Backlog	Date	Story Point
1	Membuat Fitur Tambah Layanan Jasa	19 April 2024	2
2	Membuat Fitur Laporan Transaksi	20 April 2024	5
3	Membuat Fitur Edit dan Hapus Layanan Jasa	21 April 2024	2
4	Membuat Fitur Riwayat Transaksi	23 April 2024	1
5	Membuat Filter Detail Transaksi	24 April 2024	3
6	Membuat Fitur Menu Profil dan Edit Profil	25 April 2024	2
Total			15

Pada *daily scrum sprint 4*, dimana memastikan *planning* berjalan dengan waktu yang sesuai dan untuk setiap taks terselesaikan tanpa masalah. seperti yang tercantum pada Tabel 8.

Tabel 8 Daily Scrum Sprint 4

No	Backlog	Date	Story Point Actual
1	Membuat Halaman Profil Mitra	13 April 2024	2
2	Membuat Halaman Edit Profil	14 April 2024	5
3	Membuat Halaman Tentang Kami	15 April 2024	2
4	Membuat Halaman Hubungi Kami	16 April 2024	1

No	Backlog	Date	Story Point Actual
5	Membuat Fitur Autentikasi	17 April 2024	3
6	Membuat Fitur Create Data Usaha	19 April 2024	2
Total			15

Langkah selanjutnya adalah *sprint review*, tahapan ini melakukan evaluasi untuk mereview hasil dari *sprint 4*. Dapat disimpulkan *sprint 4* dapat dinyatakan selesai dengan tepat waktu dan tidak terdapat masalah atau kendala dalam proses pengerjaan.

Langkah selanjutnya adalah *sprint retrospective* tahapan ini menghasilkan evaluasi dari pengerjaan *sprint 4* tepat waktu dan tidak mengalami kendala dalam hal pengerjaan.

4.5. Hasil Implementasi Scrum

Berdasarkan hasil pembuatan aplikasi layanan jasa mitra OBRE menggunakan metode scrum dengan hasil akhir setiap sprint yang telah dilakukan memperoleh hasil berikut ini:

Tabel 9 Hasil Implementasi Scrum

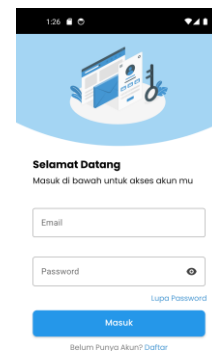
Sprint	Sisa Story Point	
	Estimated	Actual
Sprint 1	18	21
Sprint 2	15	15
Sprint 3	14	17
Sprint 4	15	15
Total	0	

Pada Tabel 9 Menampilkan hasil dari keseluruhan sprint yang dilakukan peneliti dimana *story point* tidak ada yang tersisa,

namun terdapat beberapa sprint yang *story point* yang sebelumnya direncanakan bertambah saat proses sprint dilakukan. Dapat disimpulkan *product backlog* yang dirancang terselesaikan dalam 4 sprint dan sesuai dengan waktu yang direncanakan dengan total 68 *story point*.

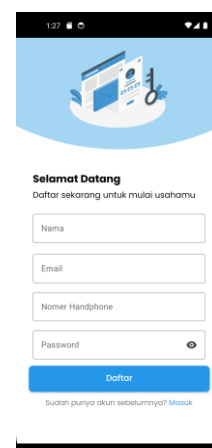
4.6. Hasil Implementasi Aplikasi

Hasil dari penelitian rancang bangun aplikasi layanan jasa pada mitra OBRE-JEK memperoleh hasil dari aplikasi yang telah di implemmentasikan sebagai berikut.



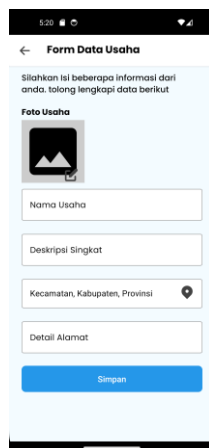
Gambar 1 Halaman Login

Pada Gambar 1 Merupakan Tampilan Login dari Aplikasi Layanan Jasa Mitra OBRE. Pengguna akan menginputkan *Email* dan *Password*.



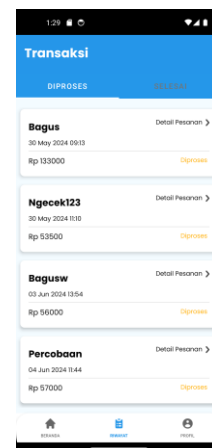
Gambar 2 Halaman Registrasi

Pada Gambar 2 Merupakan Tampilan Register dari Aplikasi Layanan Jasa Mitra OBRE. Pengguna akan menginputkan Nama, *Email*, Nomer Handphone dan *Password*.



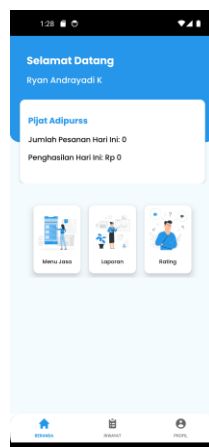
Gambar 3 Halaman Form data usaha

Pada Gambar 3 Merupakan Tampilan Form data usaha dari Aplikasi Layanan Jasa Mitra OBRE. Pengguna akan menginputkan data usaha mereka seperti Nama Usaha, Deskripsi singkat, Kecamatan, Kabupaten, Provinsi dan Detail Alamat.



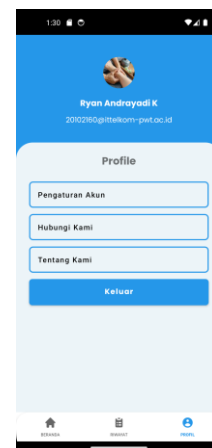
Gambar 5 Halaman Riwayat Transaksi

Pada Gambar 5 Merupakan Tampilan dari halaman Riwayat transaksi yang telah dilakukan oleh user di halaman ini ada dua tabview yang memfilter yaitu transaksi yang sedang di proses dan transaksi yang sudah selesai.



Gambar 4 Halaman Beranda

Pada Gambar 4 Merupakan Tampilan dari beranda Aplikasi Layanan Jasa Mitra OBRE. Pengguna bisa melihat fitur utama dari aplikasi mitra yaitu ada Menu Jasa, Rating dan Laporan.



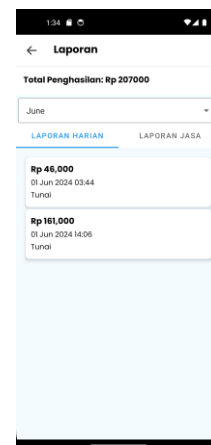
Gambar 6 Halaman Profil

Pada Gambar 6 Merupakan Tampilan dari halaman Profil dari pengguna aplikasi, halaman ini menampilkan informasi tentang foto dari usaha mereka, nama dan email dari pengguna. Pada halaman ini juga memiliki tombol untuk edit profil, dan beberapa tombol tentang informasi dari aplikasi.



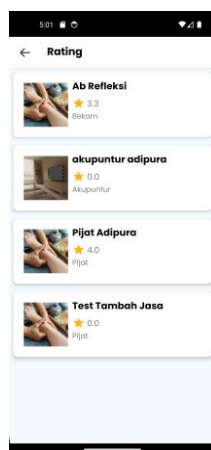
Gambar 7 Halaman Menu Jasa

Pada Gambar 7 Merupakan Tampilan dari Menu Jasa yang menampilkan List layanan jasa yang disediakan oleh pengguna yang sesuai dengan usaha mereka, terdapat tombol untuk menambahkan layanan jasa.



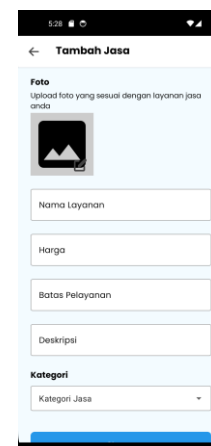
Gambar 9 Halaman Laporan

Pada Gambar 9 Merupakan Tampilan dari form yang berisi tentang informasi layanan jasa yang telah di pilih oleh user untuk dilihat dan diedit data layanannya.



Gambar 8 Halaman Menu Rating

Pada Gambar 8 Merupakan Tampilan dari list layanan yang dimiliki oleh pengguna dan menampilkan informasi seperti nama, rata-rata rating dan kategori layanan.



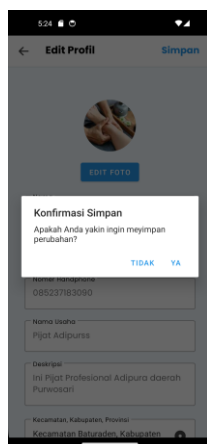
Gambar 10 Halaman Tambah Jasa

Pada Gambar 10 Merupakan Tampilan dari form untuk menambahkan Layanan jasa yang akan di tambahkan oleh mitra.



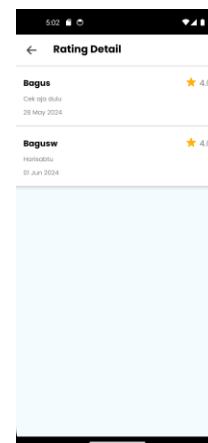
Gambar 11 Halaman Detail Riwayat Transaksi

Pada Gambar 11 Merupakan Tampilan Detail Transaksi yang berisi data-data seputar informasi terkait pesanan dari pelanggan dan terdapat tombol dibagian bawah untuk merubah status pesanan dari pelanggan menjadi Selesai atau Dibatalkan.



Gambar 12 Halaman Edit Profil

Pada Gambar 12 Merupakan Tampilan dari Form yang berisi tentang data user yang dapat diedit jika ada perubahan yang diinginkan oleh pengguna.



Gambar 13 Halaman Detail Rating

Pada Gambar 13 Merupakan Tampilan dari list semua rating tentang salah satu layanan jasa yang dipilih oleh pengguna.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Rancang Bangun Aplikasi Layanan Jasa Mitra OBRE-JEK menggunakan metode Scrum dan bahasa pemrograman Kotlin, diperoleh beberapa kesimpulan, di antaranya:

- Metode Scrum terbukti efektif dalam pengembangan aplikasi layanan jasa. Dengan menggunakan metode Scrum, pengembang dapat lebih responsif terhadap perubahan kebutuhan dan memastikan aplikasi yang dihasilkan sesuai dengan permintaan mitra.
- Sistem Aplikasi yang dikembangkan mampu membantu penyedia jasa dalam proses transaksi, input data pengguna, mengelola layanan jasa, dan manajemen laporan. Aplikasi ini juga mampu menyimpan data pengguna, sehingga meningkatkan performa dalam manajemen data dan informasi mitra.
- Berdasarkan hasil pengujian sistem menggunakan metode blackbox testing, setiap fitur aplikasi telah berhasil diuji dan memperoleh hasil valid. Pengujian ini menunjukkan bahwa aplikasi sesuai dengan kebutuhan mitra yang diinginkan, dengan tingkat keberhasilan 100% dari fitur yang diuji.
- Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan agar aplikasi diintegrasikan dengan berbagai payment gateway untuk memperluas opsi pembayaran, meningkatkan keamanan transaksi, dan

mempercepat proses pembayaran. Selain itu, menambahkan fitur sistem kasir akan memungkinkan pengguna melakukan transaksi secara mandiri, memudahkan pengelolaan pembayaran, dan meningkatkan efisiensi operasional layanan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi yang tinggi kepada Institut Teknologi Telkom Purwokerto atas segala dukungan dan kontribusinya dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan bantuan selama proses penyusunan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. N. H. L. P. U. Y. T. J. Kholis, "Perancangan aplikasi pemasaran produk umkm di desa kenduruan untuk meningkatkan jangkauan pasar dan daya saing lokal," *JITET (Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan)*, 2023, doi: 10.23960/jitet.v11i3%20s1.3563.
- [2] D. Safitri, T. Rahmawati, and N. Afridah, "Pengaruh Jumlah UMKM dan Modal UMUM terhadap Pertumbuhan Ekonomi di Kabupaten Brebes Effect of MSME Amount and General Capital on Economic Growth in Brebes County."
- [3] P. Hendriyati and A. Yusta, "IMPLEMENTASI APLIKASI E-COMMERCE BERBASIS WEB," 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.stmikgici.ac.id/>
- [4] R. Deo Eka Putra, T. Nyaho Ji Yos Sudarso, P. Raya, and K. Tengah, "Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Online Tiket Bioskop Berbasis Mobile."
- [5] Muhammad Ilham, "Pelayanan Jasa Service Mobil Di Bengkel Pt Suryani Jaya Teknik Bangkinang Dalam Meningkatkan Pelanggan Ditinjau Dari Ekonomi Islam," *Repository.Uin-Suska.Ac.Id*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2018.
- [6] O. O. N. Saputra, "Analisis Pengaruh Kualitas Pelayanan Jasa Perbankan Terhadap Kepuasan Anggota Bmt Bina Ihsanul Fikri," *Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia*, pp. 1–14, 2018.
- [7] F. Listianto, "Aplikasi E-Commerce Berbasis Web Mobile Pada Industri Konveksi Seragam Drumband Di Pekon Klaten Gadingrejo Kabupaten Pringsewu," *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, vol. 8, no. 2, pp. 146–152, 2017.
- [8] A. S. Wijaya and J. F. Andry, "Perancangan Aplikasi E-Commerce Berbasis Android Pada Ud Hoky Celluler Shop," *Jurnal Teknoinfo*, vol. 15, no. 2, p. 97, 2021, doi: 10.33365/jti.v15i2.1065.
- [9] F. Irvansyah, S. Setiawansyah, and M. Muhaqiqin, "Aplikasi Pemesanan Jasa Cukur Rambut Berbasis Android," *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, vol. 1, no. 1, pp. 26–32, 2020, doi: 10.33365/jiiti.v1i1.253.
- [10] A. P. Iqklima and S. Nita, "Perancangan Aplikasi E-Commerce Pada Goresan Pena Studio Berbasis Android," ... *Nasional Teknologi Informasi dan ...*, pp. 97–107, 2021.
- [11] I. Humaini, "Jurnal ADIPATI: Pengabdian kepada Masyarakat dan Aplikasi Teknologi Aplikasi Mobile Pemesanan Jasa Barbershop Menggunakan Firebase Realtime Database," *Jurnal ADIPATI*, vol. 01, no. 02, 2022.
- [12] F. Piliang and N. Sariana, "Berbasis Android Dengan Menggunakan Teknologi (Studi Kasus : Konfeksi Minister)," *Jurnal Sistem Informasi dan Sains Teknologi*, vol. 2, no. 2, 2020.
- [13] N. W. Ashshiddiqi, W. Hayuhardhika, N. Putra, and W. Purnomo, "Pengembangan Aplikasi Monitoring dan Pengelolaan E-Commerce Admin Isitaman berbasis Web menggunakan Framework Laravel (Studi Kasus: PT Java Indo Arjuna)," vol. 6, no. 8, pp. 3578–3586, 2022.
- [14] R. Wulandari, R. Setiawan, and A. Mulyani, "Perancangan Sistem Informasi Manajemen Wedding Organizer Online Menggunakan Scrum," *Jurnal Algoritma*, vol. 16, no. 2, pp. 139–150, 2020, doi: 10.33364/algoritma/v.16-2.139.