

## ABSTRAK

# PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN APLIKASI UTRAIN BERBASIS ANDROID UNTUK MEMPERMUDAH PROSES BISNIS STAKEHOLDER DALAM KEGIATAN TRAININGMENGUNAKAN METODE *RAPID APPLICATION DEVELOPMENT* STUDI ASUS: UTRAIN BANDUNG

Oleh

**ACHMAD INDRA FAUZAN**

**NIM: 1202160214**

Utrain adalah penyedia jasa untuk trainingberdomisili di Kabupaten Bandung yang diperuntukan untuk mahasiswa Universitas Telkom. Utrain dikembangkan untuk menyediakan layanan yang baik dengan bekerjasama dengan industri untuk menempatkan mahasiswa ke dalam lingkungan kerja melalui trainingdengan tujuannya adalah meningkatkan skill dan keterampilan tertentu.

Utrain memiliki Banyak Stakeholder, salah satunya adalah Stakeholder Trainer, agar dapat menjadi instruktur atau Trainer suatu training yang diadakan oleh Utrain. Dalam menjalankan tugasnya, Stakeholder Trainer mengalami kendala, yaitu tidak memiliki jadwal training yang fleksibel dengan jadwal yang dimiliki trainer dan hanya bisa menunggu permintaan untuk melakukan Training dari Utrain. Hal ini dikarenakan proses pendaftaran masih dilakukan secara manual, melalui telepon ataupun *Social Media* Pihak Utrain.

Berdasarkan permasalahan diatas, perlu dikembangkannya sistem atau aplikasi untuk membantu Stakeholder Trainer untuk menghubungkan langsung dengan Stakeholder Trainee. Aplikasi Training merupakan aplikasi yang digunakan untuk menghubungkan antara Stakeholder Trainer dengan Stakeholder Trainee. Dengan menggunakan aplikasi tersebut, Stakeholder Trainer dapat membuat training tanpa harus menunggu permintaan dari trainee.

Hasil yang didapat dari penelitian ini adalah Aplikasi Mobile Utrain yang memiliki Modul Pengelolaan Training, Pengelolaan Schedule, Pengelolaan Dokumen Training, Pengelolaan Quiz, Pendaftaran Quiz dan Fitur Pembayaran Secara Online yang dapat membantu *Trainer*, *Trainee* dan pihak Utrain untuk mempermudah dalam melaksanakan kegiatan training.

Kata kunci: Training, *Rapid Application Development*, *Mobile*, *Android*, *Framework*, *Flutter*.