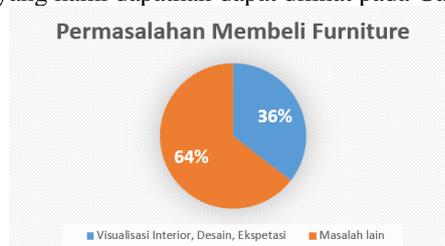


1. Pendahuluan

Latar Belakang

Sebelum membeli *furniture* untuk melengkapi ruangan tertentu masyarakat perlu desain interior yang cocok dengan ruangnya. Desain ruangan perlu untuk mengurangi kerugian dari aspek kepuasan dan pengeluaran yang berlebihan. Ketika masyarakat membeli *furniture* banyak permasalahan yang terjadi, seperti masyarakat bingung visualisasi *furniture* ke interior ruangnya, desain interior dan *furniture* yang tidak sesuai selera, harga mahal, lokasi penjualan yang jauh dan lain-lain. Kami sudah mengumpulkan data masyarakat yang mengalami permasalahan ketika membeli *furniture*. Kami mengumpulkan data dengan metode kuesioner dan wawancara dengan jumlah 183 responden. Hasil yang kami dapatkan dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1 : Permasalahan Membeli *Furniture*

Dari data tersebut, 36% masyarakat mengalami permasalahan visualisasi interior, desain dan ekspektasi *furniture*nya. Oleh karena itu, penelitian ini adalah untuk mengembangkan aplikasi *Website* Desain Interior dan *Furniture* yang bernama Houset. Kita memberikan layanan kepada masyarakat dengan memberikan referensi *template* desain interior dengan berbagai tema dan menyediakan *furniture*nya. *Template* desain ruangan menggunakan teknologi 3D modeling. Masyarakat dengan mudah melihat atau memvisualisasikan desain ruangan dalam bentuk 3D, melihat desain *furniture* dalam bentuk 3D dan juga mengedit *template* desain tersebut dengan cara mengatur tata letak *furniture*. Kami menggunakan *3D modeling* agar masyarakat dapat merasakan Gamification Experience. Dengan ini diharapkan dapat mengurangi permasalahan masyarakat ketika membeli *furniture* untuk ruangnya.

Aplikasi *website* ini dikembangkan oleh *startup* yang bernama Houset. *Startup* didirikan pada bulan Juni tahun 2021 dengan 7 orang founder. Aplikasi *website* ini memiliki fitur yang kompleks karena aplikasi ini gabungan dari jenis aplikasi *e-commerce furniture* dan penyedia desain *template 3D modeling*. Proses pengembangan aplikasi sering mengalami perubahan. Sehingga *startup* Houset butuh kerangka kerja yang dapat beradaptasi dengan perubahan dan mendukung pengembangan aplikasi yang kompleks.

Oleh sebab itu dalam mengembangkan aplikasi, *startup* Houset menggunakan metode *Agile Scrum*. *Agile Scrum* adalah *agile* kerangka kerja yang menyediakan siklus untuk mendukung proyek yang kompleks dan dapat beradaptasi terhadap perubahan [1]. Metode ini diharapkan dapat mengembangkan aplikasi sesuai dengan kebutuhan calon pengguna dan menghantarkan *software quality* yang berkualitas. Untuk mewujudkan hal tersebut kita melakukan pengujian *User Acceptance Testing* (UAT) untuk memastikan kebutuhan dari pengguna sistem dan kualitas aplikasi dapat terpenuhi.

Perumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, maka didapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menerapkan *Agile Scrum* dalam membangun aplikasi *website* Houset?
2. Bagaimana mengevaluasi *Agile Scrum* dalam membangun aplikasi *website* Houset?

Tujuan

Tujuan dari penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui penerapan *Agile Scrum* dalam membangun aplikasi *website* Houset.
2. Untuk mengetahui evaluasi *Agile Scrum* dalam membangun aplikasi *website* Houset.

Batasan Penelitian

Batasan penelitian sebagai berikut :

1. Pembahasan difokuskan pada penerapan pengembangan perangkat lunak menggunakan metode *Agile Scrum*.
2. Pembangunan aplikasi menggunakan *framework* ReactJs dengan database MySql.
3. Penelitian ini tidak menyertakan modul budgeting untuk memfokuskan pada proses pengembangan.
4. Penelitian hanya dalam lingkup tim pengembang aplikasi.
5. Penelitian hanya berfokus kepada *website end-User*