

ABSTRAK

Judul : *Prototyping* Aplikasi *Reminder* dan *Navigation* Berbasis *Mobile Android* untuk Jadwal Pelayanan dan Kegiatan di Gereja Bethel Apostolik dan Profetik dengan Pendekatan Metode *Scrum*.
Nama : William Wijaya
Program Studi : Teknik Informatika

Sebuah organisasi keagamaan di daerah Jakarta Utara memiliki sistem pemberitahuan informasi mengenai jadwal pelayanan dan kegiatan secara konvensional, sehingga informasi yang disampaikan tidak efektif dan efisien. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, diharapkan permasalahan yang ditemukan seperti anggota yang tidak ingat jadwal yang ditentukan, kesulitan dalam mencari lokasi kegiatan, pembentukan tim yang bertugas dan cara penyampaian perubahan informasi terkait jadwal, semua dapat teratasi dengan baik. Penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan suatu aplikasi prototype yang dikembangkan dengan menggunakan metode scrum agar hasil sesuai dengan harapan, fungsi dan kebutuhan organisasi keagamaan tersebut. Berdasarkan hasil dari *black box testing* yang diperoleh dari 53 *users*, terdapat 56.6% *users* yang menyatakan bahwa kesesuaian fungsi dan kebutuhan aplikasi sangat baik, 30.2% menyatakan baik dan sisanya 13.2% cukup baik.

Kata Kunci : *Reminder, Navigation, Scrum, Jadwal*

ABSTRACT

Title : *Prototyping Aplication of Reminder and Navigation Mobile Android Based for Services and Activities Schedule in Apostolic and Prophetic Bethel Church with Scrum Method Approach. Reminder dan Navigation Berbasis Mobile Android untuk Jadwal Pelayanan dan Kegiatan di Gereja Bethel Apostolik dan Profetik dengan Pendekatan Metode Scrum.*

Name : William Wijaya

Study Program : *Information Technology*

A religious organization in the North Jakarta has a conventional system of information notification regarding service and activities schedules, so that the information conveyed is ineffective and inefficient. Based on the results of observations and interviews, it is expected that problems found such as members who do not remember the specified schedule, difficulties in finding the location of activities, the formation of the team in charge and how to deliver information changes related to the schedule, all can be resolved well. This research was conducted to obtain a prototype application developed using the Scrum method so that the results are in line with the expectations, functions and needs of the religious organization. Based on the results of black box testing obtained from 53 users, there were 56.6% users who stated that the suitability of the functions and application requirements was very good, 30.2% stated good and the remaining 13.2% stated were quite good.

Keywords : *Reminder, Navigation, Scrum, Schedule*