

## **TAHAPAN PERANCANGAN/PROGRES PENUGASAN INFRAMES SOFTWARE DEVELOPMENT KELOMPOK 3**

Proyek pengembangan aplikasi pemesanan online Kantin FILKOM UB (INFRAMES Project) dilaksanakan dengan pendekatan metodologi Agile Scrum, di mana seluruh proses pengembangan dilakukan secara iteratif dan kolaboratif oleh tim.

Tahapan perancangan yang telah dilakukan antara lain sebagai berikut:

### **1. Identifikasi Masalah dan Kebutuhan**

Mengamati permasalahan antrean panjang dan ketidakefisienan proses pemesanan manual di kantin FILKOM UB. Kemudian Melakukan survei online terhadap mahasiswa untuk mengetahui kebutuhan dan minat terhadap aplikasi digital pemesanan makanan. Hasil: 90,5% responden menyatakan antrean membuang waktu, 71,4% ingin menggunakan aplikasi online.

### **2. Perumusan Solusi**

Mengusulkan aplikasi “Kantin FILKOM” berbasis sistem client-server dengan fitur utama: login mahasiswa, pemesanan makanan online, pembayaran QRIS/MyBrawijaya, dan notifikasi status pesanan.

### **3. Perancangan Sistem dan Arsitektur**

Arsitektur sistem menggunakan model Client-Server: sisi client (mobile app mahasiswa) dan sisi server (dashboard pedagang). - Desain antarmuka berbasis prinsip HCI (Human-Computer Interaction): learnability, efficiency, dan satisfaction. - Flowchart menggambarkan alur login, pemilihan menu, pembayaran, hingga notifikasi pesanan.

### **4. Metodologi Pengembangan**

Menggunakan pendekatan Agile dengan framework Scrum. - Mengelola sprint dan backlog menggunakan platform Taiga untuk kolaborasi tim. -

Setiap sprint menghasilkan increment fitur seperti modul login, menu, dan pembayaran.

## **5. Uji Validasi dan Evaluasi**

Pengujian dilakukan melalui validasi pengguna terhadap prototype awal. - Evaluasi menunjukkan aplikasi diprediksi berfungsi stabil, dengan integrasi QRIS dan MyBrawijaya e-wallet berjalan baik.

## **6. Kesimpulan**

Tahapan perancangan proyek INFRAMES menunjukkan progres signifikan dari perencanaan, analisis kebutuhan, desain, hingga proyeksi implementasi yang siap dikembangkan menjadi aplikasi penuh di lingkungan FILKOM UB.