

## **RANCANG BANGUN TEMUAKSI: APLIKASI PENGHUBUNG SPONSOR DAN EVENT ORGANIZER DENGAN METODE AGILE**

### **DESIGN AND DEVELOPMENT OF TEMUAKSI: SPONSOR–EVENT ORGANIZER CONNECTOR USING AGILE METHOD**

**Alifia Ardita<sup>1</sup>, Imanuel Felix Yafianto<sup>2</sup>, Muhammad Raynar Hammam<sup>3</sup>, Mirza Nabil Khoirunisa  
Amalina<sup>4</sup>, Iqbal Ramadhani Mukhlis<sup>5</sup>**

E-mail: [<sup>1</sup>24082010101@student.upnjatim.ac.id](mailto:24082010101@student.upnjatim.ac.id), [<sup>2</sup>24082010107@student.upnjatim.ac.id](mailto:24082010107@student.upnjatim.ac.id),  
[<sup>3</sup>24082010128@student.upnjatim.ac.id](mailto:24082010128@student.upnjatim.ac.id), [<sup>4</sup>24082010129@student.upnjatim.ac.id](mailto:24082010129@student.upnjatim.ac.id),  
[<sup>5</sup>iqbal.ramadhani.fasilkom@upnjatim.ac.id](mailto:iqbal.ramadhani.fasilkom@upnjatim.ac.id)

<sup>1</sup>Departemen Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran”  
Jawa Timur.

#### **Abstrak**

Perkembangan kegiatan event seperti seminar, kompetisi, festival, dan kegiatan sosial terus meningkat. Namun, banyak penyelenggara acara masih mengalami kesulitan dalam menemukan sponsor serta merekrut volunteer yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan. Di sisi lain, perusahaan atau pihak sponsor memerlukan media yang efektif untuk menemukan acara yang relevan dengan tujuan promosi mereka. Sementara itu, individu yang ingin menjadi volunteer sering mengalami keterbatasan informasi terkait kesempatan berpartisipasi dalam suatu kegiatan. Permasalahan ini menyebabkan proses pencarian sponsor dan volunteer menjadi kurang efisien dan tidak terorganisir. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan aplikasi mobile bernama TemuAksi sebagai platform yang menghubungkan penyelenggara acara, sponsor, dan volunteer. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan Agile yang menekankan proses pengembangan secara iteratif dan inkremental melalui tahapan perencanaan, pengembangan, pengujian, dan evaluasi secara berulang untuk menghasilkan solusi yang adaptif terhadap kebutuhan pengguna. Hasil penelitian ini berupa rancangan aplikasi mobile TemuAksi yang menyediakan fitur pencarian event, pengajuan proposal sponsorship, serta pendaftaran volunteer. Aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas kolaborasi antara penyelenggara acara, sponsor, dan masyarakat serta mendukung terciptanya kemitraan digital yang sejalan dengan SDG 17: Partnerships for the Goals.

**Kata Kunci:** *aplikasi mobile, metode agile, manajemen event, platform sponsorship, volunteer.*

### Abstract

*The development of events such as seminars, competitions, festivals, and social activities continues to increase. However, many event organizers still face difficulties in finding sponsors and recruiting volunteers that match the needs of their events. On the other hand, companies or sponsors require an effective medium to discover events that align with their promotional goals. Meanwhile, individuals who are interested in becoming volunteers often experience limited access to information regarding opportunities to participate in such activities. These issues result in the process of finding sponsors and volunteers becoming less efficient and poorly organized. This study aims to design and develop a mobile application called TemuAksi as a platform that connects event organizers, sponsors, and volunteers. The method used in this study is the Agile approach, which emphasizes iterative and incremental development processes through repeated stages of planning, development, testing, and evaluation to produce solutions that are adaptive to user needs. The result of this study is the design of the TemuAksi mobile application, which provides features such as event search, sponsorship proposal submission, and volunteer registration. This application is expected to improve the effectiveness of collaboration among event organizers, sponsors, and the community, as well as support the creation of digital partnerships aligned with SDG 17: Partnerships for the Goals.*

**Keywords:** *mobile application, agile method, event management, sponsorship platform, volunteer.*

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah mendorong transformasi digital di berbagai sektor, termasuk ekonomi, bisnis, dan industri kreatif. Pemanfaatan aplikasi berbasis mobile menjadi solusi untuk meningkatkan efisiensi, transparansi, serta efektivitas proses yang sebelumnya dilakukan secara manual dan konvensional [1].

Salah satu sektor yang belum memiliki ekosistem digital terintegrasi adalah industri penyelenggaraan acara. Individu maupun kelompok yang berperan sebagai penyelenggara acara menghadapi kendala dalam memperoleh dukungan sponsorship. Di sisi lain, perusahaan sebagai sponsor juga menghadapi permasalahan dalam menyalurkan dana, khususnya dalam program *Corporate Social Responsibility* (CSR), serta merekrut volunteer yang sesuai dengan kebutuhan acara. Banyak perusahaan mengalami kesulitan dalam menentukan kegiatan yang kredibel, tepat sasaran, dan berdampak nyata, serta keterbatasan dalam memantau transparansi penggunaan dana yang disalurkan.

Selain itu, individu yang ingin berpartisipasi sebagai volunteer masih kesulitan mengakses informasi event secara terpusat. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tiga aktor utama, yaitu penyelenggara acara, perusahaan sponsor, dan volunteer, yang sebenarnya memiliki kebutuhan saling melengkapi namun belum difasilitasi oleh platform yang terintegrasi. Proses yang berjalan saat ini masih bersifat konvensional, seperti pengiriman proposal melalui email, pencarian volunteer melalui media sosial, serta komunikasi yang tidak terstruktur, sehingga berpotensi menimbulkan ketidakefisienan dan keterlambatan [2].

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa aplikasi mobile mampu meningkatkan efisiensi proses bisnis dan kualitas layanan melalui sistem yang terintegrasi [3]. Namun, belum banyak platform yang secara khusus mengakomodasi kolaborasi antara penyelenggara acara, perusahaan sponsor, dan volunteer dalam satu sistem yang terstruktur dan transparan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun aplikasi mobile bernama TemuAksi sebagai platform penghubung antara penyelenggara acara, perusahaan sponsor, dan volunteer. Dalam sistem ini, individu dapat berperan ganda, baik sebagai penyelenggara acara yang mengajukan proposal sponsorship maupun sebagai volunteer yang mendaftar kegiatan. Perusahaan dapat menyalurkan pendanaan secara lebih tepat sasaran dan transparan melalui fitur open pendanaan dan pengelolaan proposal masuk. Sementara itu, Admin berperan sebagai pengelola sistem yang bertugas memverifikasi proposal, memonitor keuangan, serta mengelola akun pengguna. Sistem juga dilengkapi dengan fitur generate MoU digital untuk memastikan legalitas dan akuntabilitas proses sponsorship secara terstruktur. Pengembangan sistem dilakukan menggunakan metode Agile dengan framework Scrum yang bersifat iteratif melalui pembagian sprint, sehingga setiap tahap pengembangan dapat dievaluasi dan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Pendekatan ini diharapkan mampu menghasilkan aplikasi yang adaptif, responsif, dan relevan bagi seluruh aktor yang terlibat [5].

## **2. METODOLOGI PENELITIAN**



**Gambar 1. Metode Agile**

Pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah Agile Software Development dengan pendekatan Scrum. Agile merupakan salah satu metodologi pengembangan perangkat lunak yang menekankan kecepatan proses dan efisiensi tanpa mengorbankan kualitas [6]. Metode ini dipilih dalam pengembangan aplikasi penghubung antara sponsor dan event organizer karena mendukung proses pengembangan yang dilakukan secara bertahap (iteratif) dan berulang (inkremental), sehingga mampu merespons perubahan kebutuhan pengguna dengan lebih fleksibel [5]. Selain itu, Agile juga mendorong kolaborasi tim yang baik serta memungkinkan dilakukannya evaluasi dan perbaikan secara terus-menerus selama proses pengembangan berlangsung [4]. Metode Agile dalam penelitian ini terdiri dari enam tahap utama yang dilakukan secara berulang hingga menghasilkan sistem yang optimal.

## **2.1 Tahap Penelitian**

### **1. Perencanaan (Planning)**

Pada tahap perencanaan, dilakukan identifikasi kebutuhan sistem berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh individu, perusahaan, dan admin. Proses ini mencakup pengumpulan kebutuhan pengguna serta penyusunan daftar fitur seperti pengajuan proposal, pengelolaan pendanaan, pendaftaran volunteer, serta pengelolaan sistem. Selain itu, dilakukan penentuan prioritas fitur agar proses pengembangan lebih terarah dan sesuai dengan kebutuhan utama pengguna.

### **2. Perancangan (Design)**

Tahap perancangan dilakukan untuk menentukan bentuk dan struktur aplikasi yang akan dikembangkan. Pada tahap ini dibuat desain antarmuka pengguna (UI/UX) agar aplikasi mudah digunakan oleh semua aktor. Selain itu, dirancang juga arsitektur sistem dan database untuk menyimpan data seperti proposal, kegiatan, pengguna, dan pendanaan sehingga sistem dapat berjalan secara terintegrasi.

### **3. Pengembangan (Development)**

Tahap pengembangan merupakan proses implementasi dari desain yang telah dibuat menjadi aplikasi mobile. Aplikasi dikembangkan menggunakan Dart dan Flutter sebagai teknologi utama, dengan Firebase sebagai database dan sistem autentikasi. Selain itu, digunakan Cloudinary untuk penyimpanan file dan GitHub untuk manajemen versi. Pada tahap ini, fitur-fitur utama seperti pengajuan proposal, pengelolaan kegiatan, serta pendaftaran volunteer mulai dibangun dengan menerapkan sistem CRUD.

### **4. Pengujian (Testing)**

Pada tahap pengujian, dilakukan pengecekan terhadap seluruh fungsi aplikasi untuk memastikan sistem berjalan dengan baik. Pengujian dilakukan menggunakan emulator Android dan iOS untuk melihat kompatibilitas aplikasi. Selain itu, dilakukan pengujian fungsional untuk memastikan setiap fitur seperti tambah, ubah, hapus, dan tampil data dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

### **5. Deployment (Implementasi)**

Tahap deployment merupakan proses penerapan aplikasi ke lingkungan pengguna agar dapat digunakan secara langsung. Pada tahap ini dilakukan instalasi aplikasi, konfigurasi sistem, serta integrasi dengan layanan seperti Firebase. Proses ini bertujuan untuk memastikan aplikasi dapat berjalan dengan baik di lingkungan nyata dan siap digunakan oleh individu, perusahaan, dan admin.

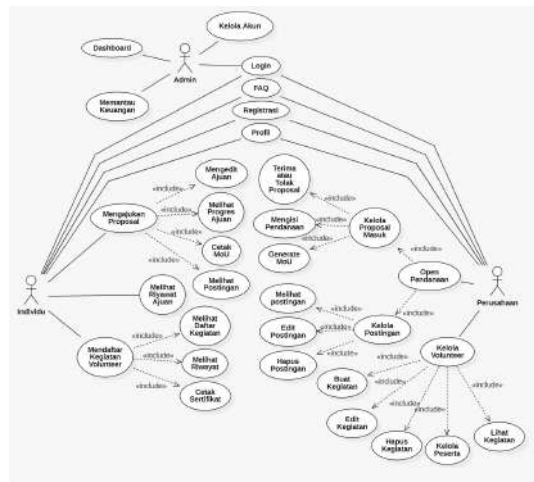
### **6. Peninjauan (Review)**

Tahap review dilakukan setelah aplikasi diimplementasikan untuk menilai hasil pengembangan secara keseluruhan. Pada tahap ini dilakukan peninjauan terhadap kinerja sistem, kesesuaian fitur dengan kebutuhan pengguna, serta pengumpulan umpan balik dari pengguna. Hasil review digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan pengembangan pada siklus berikutnya agar aplikasi dapat terus ditingkatkan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Perancangan Sistem

Perancangan sistem TemuAksi dilakukan menggunakan pendekatan berorientasi objek yang divisualisasikan melalui Use Case Diagram. Diagram ini menggambarkan interaksi antara tiga aktor utama sistem dengan fitur-fitur yang tersedia, sehingga alur fungsionalitas aplikasi dapat dipahami secara menyeluruh.



Gambar 2. Use Case

Sistem TemuAksi melibatkan tiga aktor yang masing-masing memiliki peran dan hak akses berbeda, yaitu:

#### 1. Individu

Individu merupakan pengguna umum yang dapat berperan ganda dalam sistem. Di satu sisi, Individu dapat bertindak sebagai penyelenggara acara dengan mengajukan proposal sponsorship kepada perusahaan, memantau progres ajuan, mengedit ajuan, mencetak MoU, serta melihat riwayat ajuan. Di sisi lain, Individu juga dapat mendaftarkan diri sebagai volunteer pada kegiatan yang tersedia, melihat daftar kegiatan, melihat riwayat keikutsertaan, serta mencetak sertifikat volunteer. Selain itu, Individu dapat mengakses fitur umum seperti melihat postingan kegiatan, login, registrasi, mengelola profil, dan mengakses FAQ.

#### 2. Perusahaan

Perusahaan berperan sebagai pihak sponsor yang menyediakan pendanaan bagi kegiatan yang diajukan oleh Individu. Perusahaan dapat membuka pendanaan (Open Pendanaan), mengelola proposal masuk dengan menerima atau menolak proposal, mengisi data pendanaan, serta meng-generate MoU secara digital. Selain itu, Perusahaan dapat mengelola postingan kegiatan yang mencakup fitur melihat, membuat, mengedit, dan menghapus postingan. Perusahaan juga dapat mengelola kegiatan volunteer meliputi pembuatan kegiatan, pengeditan, penghapusan, pengelolaan peserta, dan melihat daftar kegiatan. Sama seperti aktor lainnya, Perusahaan dapat mengakses fitur umum seperti login, registrasi, profil, dan FAQ.

### 3. Admin

Admin merupakan pengelola sistem yang bertanggung jawab atas operasional dan keamanan platform TemuAksi secara keseluruhan. Admin memiliki akses eksklusif untuk mengelola akun pengguna, memantau keuangan yang berjalan dalam sistem, serta mengakses dashboard untuk memperoleh gambaran umum aktivitas platform. Admin juga dapat mengakses fitur umum seperti login, profil, dan FAQ.

## 3.2 Wireframe

Wireframe merupakan rancangan awal berupa sketsa sederhana yang menggambarkan struktur dan tata letak antarmuka suatu aplikasi sebelum masuk ke tahap pengembangan. Wireframe aplikasi TemuAksi menggambarkan rancangan awal antarmuka mobile sebagai dasar pengembangan sistem yang menghubungkan penyelenggara event dengan perusahaan atau sponsor. Secara umum, wireframe ini mencakup alur utama pengguna mulai dari proses registrasi dan login, tampilan beranda dengan fitur pencarian serta kategori event, hingga proses pengajuan dan pengelolaan proposal, serta halaman profil untuk pengaturan data pengguna.



**Gambar 3. Wireframe**

### 3.3 Implementasi

Berikut ini merupakan hasil implementasi dari setiap tampilan halaman pada Aplikasi mobile TemuAksi. Pada Aplikasi ini terdapat tiga kategori user pengguna meliputi Admin, Individu, dan Perusahaan/Investor. Berikut merupakan penjelasan lebih lengkapnya :

#### 3.3.1 Halaman Umum



**Gambar 4. Pilih Role**



**Gambar 5. Login**



**Gambar 6. Beranda**

Pengguna yang belum terdaftar diwajibkan membuat akun terlebih dahulu melalui halaman pemilihan peran dengan menentukan jenis pengguna sebagai individu atau perusahaan. Setelah itu, pengguna diminta melengkapi data pendaftaran seperti nama lengkap, email, dan kata sandi. Setelah proses registrasi selesai, pengguna dapat masuk ke dalam sistem melalui halaman login dengan memasukkan kredensial yang telah dibuat. Apabila proses autentikasi berhasil, sistem akan mengarahkan pengguna ke halaman beranda (home) sebagai tampilan utama aplikasi. Halaman ini menyajikan berbagai fitur, di antaranya banner informasi, fasilitas pencarian, kategori event, serta rekomendasi yang relevan. Meskipun antarmuka yang ditampilkan seragam untuk seluruh pengguna, sistem tetap melakukan penyesuaian terhadap fitur yang tersedia berdasarkan peran yang dipilih, sehingga kebutuhan masing-masing pengguna tetap dapat terpenuhi.

#### 3.3.2 Halaman Ajukan Proposal



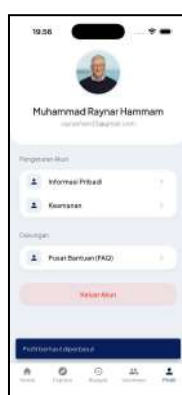
**Gambar 7. Form Pengajuan Proposal**



**Gambar 8. Kelola Proposal**

Halaman Ajukan Proposal merupakan fitur yang digunakan oleh pengguna untuk mengajukan serta mengelola proposal sponsorship. Pada halaman ini tersedia formulir pengajuan yang memuat informasi terkait kegiatan, seperti nama event, deskripsi, lokasi, waktu pelaksanaan, serta dokumen pendukung. Selain itu, halaman ini juga menampilkan daftar riwayat pengajuan proposal yang telah dibuat oleh pengguna. Melalui daftar tersebut, pengguna dapat melihat detail proposal, melakukan penghapusan, serta melakukan perubahan data (edit) dengan ketentuan bahwa proposal hanya dapat diedit ketika masih berstatus terkirim, dan tidak dapat diubah apabila telah memasuki tahap peninjauan (review).

### 3.3.3 Halaman Profil



**Gambar 9. Profil Individu**



**Gambar 10. Profil Perusahaan**

Halaman Profil merupakan fitur yang digunakan untuk menampilkan dan mengelola informasi pengguna berdasarkan jenis peran yang dipilih, yaitu individu atau perusahaan. Pada profil individu, informasi yang ditampilkan meliputi data pribadi pengguna seperti nama, email, serta informasi pendukung lainnya. Sementara itu, pada profil perusahaan, ditampilkan informasi yang lebih komprehensif terkait aktivitas perusahaan dalam aplikasi, seperti total dana Corporate Social Responsibility (CSR) yang dimiliki, jumlah pembukaan pendanaan yang telah dilakukan, total kerja sama yang berhasil terealisasi (partner), serta jumlah relawan yang pernah berpartisipasi dalam kegiatan yang diselenggarakan.

### 3.3.4 Halaman Admin



**Gambar 11. Dashboard**



**Gambar 12. Kelola Akun**

Halaman Admin merupakan antarmuka khusus yang digunakan untuk mengelola dan memantau keseluruhan aktivitas dalam aplikasi. Pada halaman dashboard admin, sistem menyajikan ringkasan data seperti total kegiatan yang berlangsung, total dana yang terlibat, serta jumlah proposal yang telah selesai diproses, sehingga mendukung proses pemantauan dan pengambilan keputusan. Selain itu, terdapat halaman kelola akun yang memungkinkan admin melakukan pengelolaan data pengguna, baik individu, perusahaan, maupun admin melalui fungsi penambahan, peninjauan, pembaruan, dan penghapusan data. Dalam hal ini, admin juga memiliki peran penting dalam melakukan verifikasi serta pengawasan terhadap akun perusahaan guna memastikan keaslian informasi dan mencegah keberadaan akun perusahaan palsu yang berpotensi merugikan pengguna lain.

### 3.4 Testing

**Table 1. Tabel Black box Testing**

| Kode | Skenario                 | Hasil Yang Diharapkan                                                                                                                              | Kesimpulan |
|------|--------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 1    | Register                 | Sistem berhasil menyimpan data pengguna baru dan mengarahkan ke halaman login/dashboard                                                            | Valid      |
| 2    | Login                    | Sistem memverifikasi data login dan mengarahkan pengguna ke dashboard sesuai role                                                                  | Valid      |
| 3    | Mengajukan Proposal      | Sistem menyimpan data proposal dan menampilkan status awal (misalnya: “Menunggu Review”)                                                           | Valid      |
| 4    | Melihat daftar Ajuan     | Sistem menampilkan daftar seluruh proposal yang pernah diajukan pengguna dan menampilkan status terbaru dari proposal (diterima /ditolak/diproses) | Valid      |
| 5    | Cetak MoU                | Sistem menghasilkan file MoU dalam format (PDF) dan dapat diunduh                                                                                  | Valid      |
| 6    | Melihat Postingan        | Sistem menampilkan daftar postingan yang tersedia secara lengkap                                                                                   | Valid      |
| 7    | Mendaftar Volunter       | Sistem menyimpan data pendaftaran volunter dan memberikan notifikasi berhasil                                                                      | Valid      |
| 8    | Melihat Riwayat Volunter | Sistem menampilkan riwayat kegiatan volunter yang pernah diikuti                                                                                   | Valid      |
| 9    | Cetak Sertifikat         | Sistem menghasilkan sertifikat dalam format (PDF) yang dapat diunduh                                                                               | Valid      |
| 10   | Kelola Proposal Masuk    | Sistem menampilkan daftar proposal yang masuk ke perusahaan                                                                                        | Valid      |
| 11   | Terima Proposal          | Sistem mengubah status proposal menjadi “Diterima” dan menyimpan perubahan                                                                         | Valid      |
| 12   | Tolak Proposal           | Sistem mengubah status proposal menjadi “Ditolak” dan menyimpan perubahan                                                                          | Valid      |
| 13   | Generate MoU             | Sistem membuat dokumen MoU berdasarkan data proposal yang disetujui                                                                                | Valid      |

---

|    |                     |                                                                                        |       |
|----|---------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| 14 | Buat Kegiatan       | Sistem menyimpan data kegiatan baru dan menampilkannya di daftar kegiatan              | Valid |
| 15 | Hapus Kegiatan      | Sistem menghapus data kegiatan dan tidak lagi menampilkannya                           | Valid |
| 16 | Kelola Volunter     | Sistem menampilkan dan memperbarui status volunter (diterima/ditolak)                  | Valid |
| 17 | Kelola Akun         | Sistem berhasil menambah, mengedit, atau menghapus data akun pengguna                  | Valid |
| 18 | Monitoring Keuangan | Sistem menampilkan data transaksi atau laporan keuangan secara lengkap                 | Valid |
| 19 | Akses Dashboard     | Sistem menampilkan halaman dashboard sesuai dengan hak akses pengguna                  | Valid |
| 20 | Logout              | Sistem mengakhiri sesi pengguna dan mengarahkan kembali ke halaman utama sebelum login | Valid |

---

Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode black box testing untuk memastikan setiap fungsi berjalan sesuai dengan kebutuhan yang telah dirancang. Berdasarkan hasil pengujian, seluruh skenario utama seperti registrasi, login, pengajuan proposal, pengelolaan proposal, aktivitas volunter, hingga fitur administrasi dan monitoring sistem menunjukkan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan. Setiap proses, mulai dari penyimpanan data, perubahan status, hingga pembuatan dokumen seperti MoU dan sertifikat, berhasil dijalankan tanpa kendala. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh fitur pada sistem telah berfungsi dengan baik dan dinyatakan valid.

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini berhasil merancang dan membangun aplikasi mobile TemuAksi sebagai platform digital berbasis mobile yang menghubungkan penyelenggara acara, perusahaan sponsor, dan volunteer dalam satu sistem yang terintegrasi. Aplikasi ini mampu menjawab permasalahan utama berupa kesulitan dalam pengajuan sponsorship, penyaluran dana CSR yang kurang tepat sasaran, serta keterbatasan akses informasi volunteer. Dengan menggunakan metode Agile Software Development dengan pendekatan Scrum, proses pengembangan dilakukan secara iteratif dan adaptif sehingga mampu menyesuaikan kebutuhan pengguna pada setiap tahap pengembangan.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa seluruh fitur utama, seperti pengajuan proposal, pengelolaan pendanaan, pendaftaran volunteer, monitoring oleh admin, serta pembuatan dokumen MoU dan sertifikat, telah berjalan dengan baik dan berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode black box testing seluruh fungsi sistem dinyatakan valid serta sesuai dengan kebutuhan yang telah dirancang. Dengan demikian, aplikasi TemuAksi mampu menciptakan ekosistem kolaborasi yang lebih efisien, transparan, dan terstruktur antara penyelenggara acara, perusahaan, dan volunteer, sekaligus berkontribusi terhadap pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs) poin 17 (Partnerships for the Goals) melalui penguatan kerja sama antar pihak dalam satu platform digital.

Namun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada aspek integrasi sistem pembayaran digital serta belum dilakukannya pengujian secara luas di lingkungan pengguna nyata. Oleh karena itu, disarankan untuk pengembangan selanjutnya agar menambahkan fitur integrasi pembayaran seperti e-wallet atau QRIS, meningkatkan keamanan sistem melalui autentikasi berlapis, serta mengembangkan fitur notifikasi real-time dan dashboard analitik yang lebih komprehensif. Selain itu, diperlukan uji coba dalam skala yang lebih besar dengan melibatkan berbagai jenis pengguna agar sistem dapat dievaluasi secara lebih mendalam dan menghasilkan aplikasi yang lebih optimal.

## 5. DAFTAR RUJUKAN

- [1] A. Faqih, A. Voutama, and I. Saputra, “RANCANG BANGUN APLIKASI MOBILE UNTUK PEMESANAN TIKET WISATA BERBASIS FLUTTER,” *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 13, no. 2, Apr. 2025, doi: 10.23960/jitet.v13i2.6333.
- [2] Setiawan Rudi and Nugroho Wahyu, “Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Android,” *Journal of Information Systems and Informatics*, vol. 3, Sep. 2021.
- [3] I. S. Wijaya, I. Nasution, H. Hendri, D. Sandra, and M. Mulyadi, “Rancang Bangun Aplikasi Presensi Dan Penggajian Karyawan Berbasis Mobile Pada CV. Maju Berkah Sosa Julu (Mabes-J),” *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, vol. 7, no. 4, pp. 807–819, Oct. 2025, doi: 10.35746/jtim.v7i4.717.
- [4] R. Kurniawan, D. Rosiyadi, and N. Hardi, “Rancang Bangun Aplikasi Presensi Instruktur Bebasis Android Menggunakan Framework Flutter Pada LKP Bright School Lampung Timur,” *Reputasi: Jurnal Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 5, no. 2, pp. 111–120, Mar. 2025, doi: 10.31294/reputasi.v5i2.5871.
- [5] R. Sugilar and B. Yulisa Geni, “Rancang Bangun Sistem Informasi Reservasi Fresh Hotel Menggunakan Metode Agile Berbasis Web,” *Jurnal RESTIKOM: Riset Teknik Informatika dan Komputer*, vol. 6, no. 1, pp. 180–193, Apr. 2024, doi: 10.52005/restikom.v6i1.283.

- [6] Naufal Fawwazi, M. S. Rohman, Nurul Anisa Sri Winarsih, Yani Parti Astuti, and Danny Oka Ratmana, “RANCANG BANGUN APLIKASI PENCATAT KEHADIRAN ASISTEN BERBASIS ANDROID DENGAN METODE AGILE UNTUK LABORATORIUM KOMPUTER UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO,” *Jurnal Manajemen Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 7, no. 2, pp. 106–117, Jun. 2024, doi: 10.36595/misi.v7i2.1154.