

ABSTRAK

PENGEMBANGAN APLIKASI *MOBILE E-COMMERCE* PRODUK RISET UNIVERSITAS LAMPUNG MENGGUNAKAN METODE SCRUM (*PUBLIC APPS*)

Oleh

ASBIQ AL ALAWI

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Lampung mempunyai tugas untuk mengelola kegiatan penelitian dan pengabdian bagi civitas akademika. Hasil penelitian yang dibutuhkan adalah publikasi dalam seminar atau jurnal dan inovasi produk hasil penelitian. Penelitian yang sudah dalam tahap hilirisasi dapat meningkatkan Indikator Kinerja Utama (IKU) perguruan tinggi khususnya IKU 5, yaitu Hasil Kerja Dosen Digunakan Masyarakat Atau Meraih Pengakuan Internasional.

Pada penelitian ini dikembangkan sebuah aplikasi *mobile e-commerce* untuk membantu publikasi dan pemasaran produk penelitian di Universitas Lampung. Penelitian ini dikembangkan menggunakan metode Scrum. Scrum adalah kerangka kerja pengembangan proyek perangkat lunak dan pengembangan produk atau aplikasi. Selama proyek berlangsung, pelanggan atau pengguna akan dilibatkan untuk memberikan umpan balik dan koreksi.

Aplikasi yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah aplikasi untuk masyarakat umum (*public apps*). Aktor dalam aplikasi ini yang merupakan masyarakat umum dapat melakukan pembelian produk penelitian yang tersedia di aplikasi UnilaHub.

Kata kunci: aplikasi mobile, *e-commerce*, scrum, penelitian

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF MOBILE E-COMMERCE APPLICATION FOR LAMPUNG UNIVERSITY RESEARCH PRODUCTS USING THE SCRUM METHOD (PUBLIC APPS)

By

ASBIQ AL ALAWI

The Institute for Research and Community Service (LPPM) at the University of Lampung has the task of managing research and service activities for the academic community. The research results needed are publications in seminars or journals and product innovations resulting from research. Research that is already in the downstream stage can improve the Main Performance Indicators (KPI) of universities, especially KPI 5, namely Lecturer Work Results Used by the Community Or Achieve International Recognition.

In this study, an e-commerce mobile application was developed to assist the publication and marketing of research products at the University of Lampung. This research was developed using the Scrum method. Scrum is a software project development framework and product or application development. During the project, customers or users will be involved to provide feedback and corrections.

The application developed in this research is an application for the general public (public apps). Actors in this application who are the general public can purchase research products available on the UnilaHub application.

Key words: mobile application, e-commerce, scrum, research