

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Aplikasi Donora merupakan sebuah proyek yang dilakukan penulis dan tim dalam rangka memenuhi pelaksanaan magang bersertifikat oleh Kampus Merdeka dengan mitra PT Otak Kanan. Selain menjadi sarana belajar bagi penulis dan tim, proses pengembangan aplikasi ini juga memberikan kesempatan praktek langsung dalam mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang telah kami pelajari.

Dalam kolaborasi dengan mitra PT Otak Kanan, kami juga mendapatkan wawasan industri yang berharga dan berkesempatan untuk berkontribusi pada pengembangan aplikasi yang bermanfaat bagi masyarakat. Project Donora juga menjadi momen berharga bagi kami untuk mempraktekkan prinsip-prinsip Agile Scrum, yaitu sebuah metodologi SDLC yang membagi fitur menjadi beberapa tugas yang lebih kecil dan menekankan pada rilis yang berkelanjutan, hasil yang berkualitas tinggi, efektivitas tim, dan efisiensi waktu dan biaya (Firdaus & Prabowo, 2022). Kami membagi tugas secara terstruktur, berkomunikasi secara teratur, dan melakukan iterasi yang berkelanjutan untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Donora diharapkan dapat menjadi aplikasi sosial yang dapat menghubungkan orang-orang yang membutuhkan darah secara darurat dengan para pendonor yang bersedia membantu dimanapun dan kapanpun. Selain itu, Donora juga ingin memberikan semangat kepada pengguna untuk aktif melakukan donor darah dengan fitur-fitur interaktif, pelacakan permintaan darah secara real-time, dan sistem poin yang memungkinkan pengguna mendapatkan hadiah sesuai dengan tingkat partisipasinya. Melalui kombinasi fitur sosial, motivasi, dan hadiah, Donora berusaha membangun komunitas donor darah yang peduli dan meningkatkan kesadaran akan pentingnya aksi donor darah dalam masyarakat.

1.2.Rumusan Masalah

Dalam pembangunan aplikasi Donora memiliki beberapa rumusan masalah, seperti :

- a. Bagaimana membangun sebuah aplikasi untuk membantu orang-orang yang membutuhkan darah secara darurat?

- b. Bagaimana membangun sebuah aplikasi yang dapat meningkatkan semangat orang-orang untuk aktif berpartisipasi melakukan donor darah?
- c. Bagaimana membangun sebuah aplikasi Donora dengan menggunakan metode Agile Scrum?

1.3. Tujuan Penelitian

Dari latar belakang yang telah dituliskan diatas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan aplikasi *mobile android* Donora yang mampu membantu orang-orang yang membutuhkan dana secara darurat dan meningkatkan semangat orang-orang untuk aktif berpartisipasi melakukan donor darah menggunakan metode agile scrum.

1.4. Manfaat

Aplikasi *mobile android* Donora diharapkan dapat memberi manfaat kepada masyarakat, seperti berikut :

- a. Akses cepat pengajuan permintaan stok darah dalam situasi darurat.
- b. Respons darurat yang efektif dengan ketersediaan pendonor secara real-time.
- c. Meningkatkan partisipasi dalam donor darah melalui fitur interaktif dan sistem poin.
- d. Meningkatkan kesadaran dan pendidikan tentang donor darah.
- e. Dampak positif pada masyarakat dengan menyelamatkan nyawa dan memperkuat solidaritas sosial.