

**PENGEMBANGAN APLIKASI VAS MOBILE BERBASIS ANDROID
MENGUNAKAN FLUTTER PADA PT SIMS LIFEMEDIA
YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

Dava Mohammad Rizky	(23.02.0997)
Febryand Nur Hidayat	(23.02.0999)
Muhammad Fais Al Qori	(23.02.1011)

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**PENGEMBANGAN APLIKASI VAS MOBILE BERBASIS ANDROID
MENGUNAKAN FLUTTER PADA PT SIMS LIFEMEDIA
YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya Komputer pada jenjang Program Diploma – Program Studi Manajemen Informatika



Disusun oleh:

Dava Mohammad Rizky	(23.02.0997)
Febryand Nur Hidayat	(23.02.0999)
Muhammad Fais Al Qori	(23.02.1011)

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PENGEMBANGAN APLIKASI VAS MOBILE BERBASIS ANDROID MENGUNAKAN FLUTTER PADA PT SIMS LIFEMEDIA YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

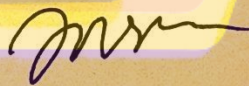
Dava Mohammad Rizky (23.02.0997)

Febryand Nur Hidayat (23.02.0999)

Muhammad Fais Al Qori (23.02.1011)

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 06 mei 2026

Dosen Pembimbing,



Dewi Anisa Istiqomah, S.Pd., M.Cs
NIK. 190302483

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PENGEMBANGAN APLIKASI VAS MOBILE BERBASIS ANDROID MENGUNAKAN FLUTTER PADA PT SIMS LIFEMEDIA YOGYAKARTA

yang disusun dan diajukan oleh

Dava Mohammad Rizky

23.02.0997

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Mei 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

M. Nuraminudin, M.Kom
NIK. 190302408

Akhmad Dahlan, M.Kom
NIK. 190302174

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 18 Mei 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusrini, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PENGEMBANGAN APLIKASI VAS MOBILE BERBASIS ANDROID MENGUNAKAN FLUTTER PADA PT SIMS LIFEMEDIA YOGYAKARTA

yang disusun dan diajukan oleh

Febryand Nur Hidayat

23.02.0999

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Mei 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Dina Maulina, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302250

Muhammad Misbahul Munir, M.kom
NIK. 190302497

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 18 Mei 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusrini, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PENGEMBANGAN APLIKASI VAS MOBILE BERBASIS ANDROID MENGUNAKAN FLUTTER PADA PT SIMS LIFEMEDIA YOGYAKARTA

yang disusun dan diajukan oleh

Muhammad Fais Al Qori

23.02.1011

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Mei 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

M. Nuraminudin, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302408

Dina Maulina, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302250

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 25 Mei 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusrini, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Dava Mohammad Rizky
NIM : 23.02.0997

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:
Pengembangan Aplikasi VAS Mobile Berbasis Android Menggunakan Flutter Pada PT Sims Lifemedia Yogyakarta

Dosen Pembimbing : Dewi Anisa Istiqomah, S.Pd.,M.Cs.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Amikom Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas Amikom Yogyakarta
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi

Yogyakarta, 18 Mei 2026

Yang Menyatakan,



Dava Mohammad Rizky

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Febryand Nur Hidayat
NIM : 23.02.0999

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:
**Pengembangan Aplikasi VAS Mobile Berbasis Android Menggunakan
Flutter Pada PT Sims Lifemedia Yogyakarta**

Dosen Pembimbing : Dewi Anisa Istiqomah, S.Pd.,M.Cs.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Amikom Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas Amikom Yogyakarta
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi

Yogyakarta, 18 Mei 2026
Yang Menyatakan,



Febryand Nur Hidayat

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Muhammad Fais Al Qori
NIM : 23.02.1011

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:
**Pengembangan Aplikasi VAS Mobile Berbasis Android Menggunakan
Flutter Pada PT Sims Lifemedia Yogyakarta**

Dosen Pembimbing : Dewi Anisa Istiqomah, S.Pd.,M.Cs.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Amikom Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas Amikom Yogyakarta
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi

Yogyakarta, 25 Mei 2026
Yang Menyatakan,



Muhammad Fais Al Qori

HALAMAN MOTTO

“SEBAB ITU JANGANLAH KAMU KUATIR AKAN HARI BESOK, KARENA HARI BESOK
MEMPUNYAI KESUSAHANNYA SENDIRI. KESUSAHAN SEHARI CUKUPLAH UNTUK
SEHARI.”

(MATIUS 6:34)

“JANGANLAH KAMU BERSIKAP LEMAH, DAN JANGANLAH (PULA) KAMU BERSEDIH
HATI, PADAHAL KAMULAH ORANG-ORANG YANG PALING TINGGI (DERAJATNYA),
JIKA KAMU ORANG-ORANG YANG BERIMAN.”

(QS. ALI IMRAN 3: AYAT 139)

"DENGARKANLAH NASIHAT DAN TERIMALAH DIDIKAN, SUPAYA ENKAU MENJADI
BIJAK DI MASA DEPAN."

(AMSAL 19:20)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan yang maha esa atas segala rahmat, berkah, dan petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan bantuan dalam penyusunan tugas akhir ini, baik secara langsung maupun tidak langsung. Melalui halaman persembahan ini, penulis mempersembahkan tugas akhir ini kepada:

1. Kedua orang tua, yang selalu memberikan dukungan untuk menyelesaikan Pendidikan serta tugas akhir ini dengan baik.
2. Ibu Dewi Anisa Istiqomah, S.Pd., M.Cs., selaku dosen pembimbing magang sampai dengan tugas akhir yang telah membantu dalam proses pengembangan proyek hingga penyusunan laporan tugas akhir ini, sehingga dapat selesai dengan baik dan lancar.
3. Bapak Eksan Wahyu Nugroho selaku pembimbing lapangan di PT SIMS, para pegawai, dan teman kantor yang telah membantu memberikan arahan, ilmu, dan masukan selama proses magang, sehingga penulis dapat menjalankan magang dengan baik dan menyelesaikan laporan dengan lancar.
4. Teman-teman seperjuangan yang telah menjadi sumber inspirasi dan semangat.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tugas akhir yang berjudul **Pengembangan Aplikasi VAS Mobile Berbasis Android Menggunakan Flutter pada PT Sims Lifemedia Yogyakarta.**

Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di Program Studi Diploma III Manajemen Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer. Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis mendapatkan banyak bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, penulis menyampaikan apresiasi yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dewi Anisa Istiqomah, S.Pd., M.Cs., selaku Dosen Pembimbing Magang dan Pembimbing Tugas Akhir.
2. Bapak Eksan Wahyu Nugroho, selaku Pembimbing Lapangan di PT SIMS.
3. Bapak Ibu dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat.

Yogyakarta, 06 Mei 2026

Penulis

DAFTAR ISI

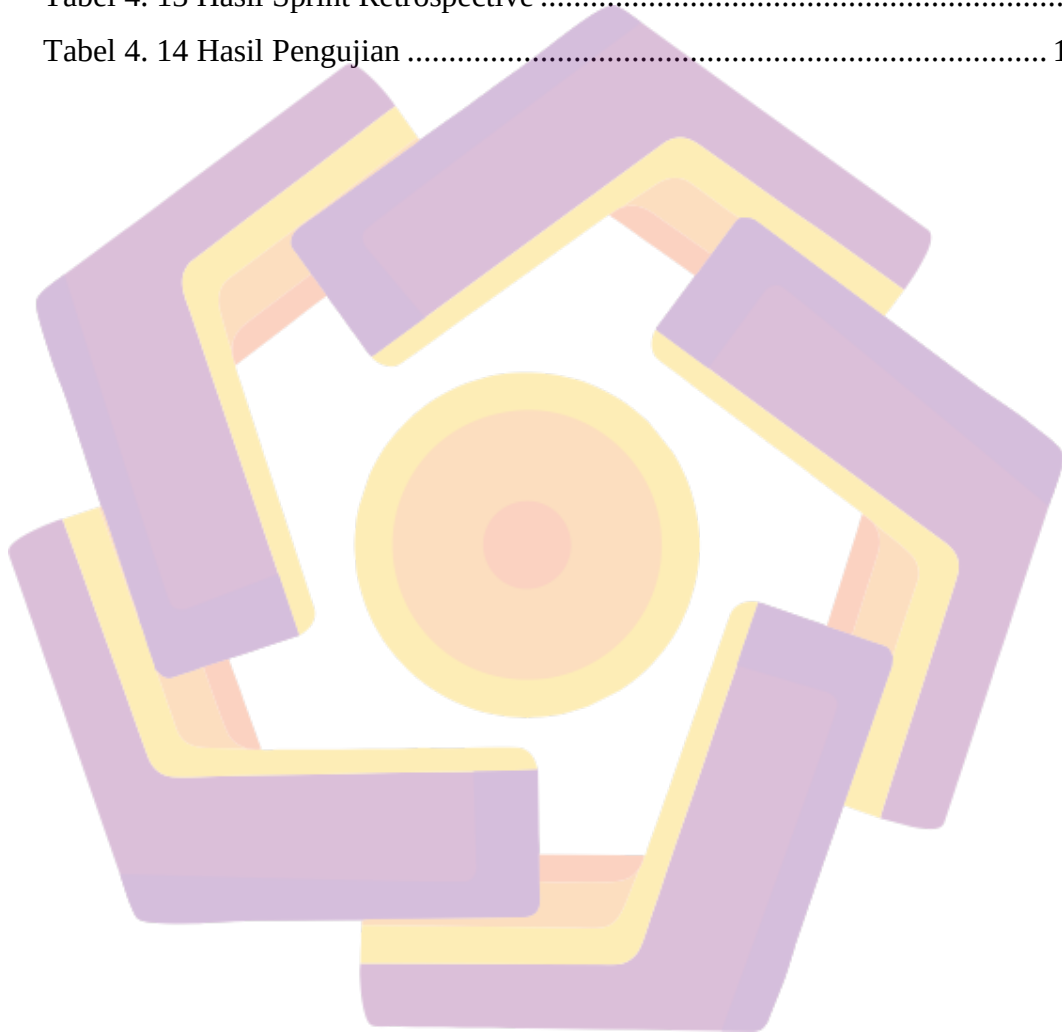
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	vii
HALAMAN MOTTO	x
HALAMAN PERSEMBAHAN	xi
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
INTISARI	xx
ABSTRACT	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Referensi	6
2.2 Landasan Teori	12

BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	26
3.1 Pendefinisian Permasalahan.....	26
3.2 Tinjauan Umum.....	29
3.3 Alur Penelitian.....	31
3.4 Analisis Kebutuhan.....	37
3.5 Perancangan.....	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	72
4.1 Implementasi Scrum	72
4.2 Implementasi Aplikasi	89
4.3 Pengujian.....	100
BAB V PENUTUP	104
5.1 Kesimpulan.....	104
5.2 Saran	104
DAFTAR PUSTAKA	106
LAMPIRAN	108

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian	8
Tabel 2. 2 Versi Android [12]	19
Tabel 2. 3 Simbol Use Case [17].....	21
Tabel 2. 4 Simbol Activity Diagram [18].	23
Tabel 2. 5 Simbol ERD [20].....	24
Tabel 3. 1 Hasil Wawancara.....	27
Tabel 3. 2 Masalah Pada Objek Penelitian.....	28
Tabel 3. 3 Daftar Solusi	29
Tabel 3. 4 Kebutuhan Hardware.....	40
Tabel 3. 5 Kebutuhan Software.....	40
Tabel 3. 6 Kebutuhan Brainware.....	41
Tabel 3. 7 Deskripsi Use Case Melihat Progress Task	43
Tabel 3. 8 Deskripsi Use Case Kelola Task	44
Tabel 3. 9 Deskripsi Use Case Melihat Riwayat Task Selesai.....	45
Tabel 3. 10 Deskripsi Use Case melihat detail task.....	46
Tabel 3. 11 Deskripsi Use Case mencari task	47
Tabel 3. 12 Deskripsi Use Case melihat file dan folder	48
Tabel 3. 13 Deskripsi Use Case kelola file dan folder.....	49
Tabel 3. 14 Deskripsi Use Case berbagi file dan folder	50
Tabel 3. 15 Deskripsi Use Case kelola berbintang.....	51
Tabel 3. 16 Deskripsi Use Case kelola sampah.....	52
Tabel 3. 17 Deskripsi Use Case atur tamplan file dan folder.....	53
Tabel 4. 1 Scrum Roles	72
Tabel 4. 2 Product Backlog.....	73
Tabel 4. 3 Sprint 1	77
Tabel 4. 4 Sprint 2	78
Tabel 4. 5 Sprint 3	79
Tabel 4. 6 Sprint 4	80
Tabel 4. 7 Sprint 5	81

Tabel 4. 8 Sprint 6	82
Tabel 4. 9 Sprint 7	83
Tabel 4. 10 Sprint 8.....	84
Tabel 4. 11 Catatan Daily Scrum.....	86
Tabel 4. 12 Hasil Sprint Review.....	87
Tabel 4. 13 Hasil Sprint Retrospective	89
Tabel 4. 14 Hasil Pengujian	100



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Alur Scrum [9].....	13
Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	32
Gambar 3. 2 Use Case Diagram	42
Gambar 3. 3 Activity Melihat Progress Task	54
Gambar 3. 4 Activity Kelola Task.....	54
Gambar 3. 5 Activity Melihat Riwayat Task Selesai.....	55
Gambar 3. 6 Activity Melihat Detail Task.....	56
Gambar 3. 7 Activity Mencari Task	56
Gambar 3. 8 Activity Melihat File dan Folder	57
Gambar 3. 9 Activity Kelola File dan Folder	58
Gambar 3. 10 Sub-Activity Upload File	59
Gambar 3. 11 Sub-Activity Download File	59
Gambar 3. 12 Sub-Activity Buat Folder	60
Gambar 3. 13 Sub-Activity Hapus Folder/File.....	61
Gambar 3. 14 Activity Berbagi File dan Folder	62
Gambar 3. 15 Activity Kelola Berbintang	63
Gambar 3. 16 Activity Kelola Sampah	64
Gambar 3. 17 Activity Atur Tampilan File dan Folder	65
Gambar 3. 18 Sub-Activity Ubah View.....	66
Gambar 3. 19 Sub-Activity Urutkan.....	66
Gambar 3. 20 Class Diagram	67
Gambar 3. 21 ERD Task Tracker	68
Gambar 3. 22 ERD VAS Drive	69
Gambar 3. 23 Design UI Task Tracker Role Anggota Tim VAS.....	70
Gambar 3. 24 Design UI Task Tracker Role Karyawan Life Media	70
Gambar 3. 25 Design UI VAS Drive Role Anggota Tim VAS.....	71
Gambar 4. 1 Daily Scrum Meeting.....	85
Gambar 4. 2 Halaman Utama VAS Drive.....	90

Gambar 4. 3 Potongan Kode Halaman Utama VAS Drive	90
Gambar 4. 4 Halaman Berkas Terbaru VAS Drive	91
Gambar 4. 5 Potongan Kode createRecentFolder	91
Gambar 4. 6 Halaman Berbintang VAS Drive.....	92
Gambar 4. 7 Potongan Kode createStarredFolder	92
Gambar 4. 8 Halaman Sampah.....	93
Gambar 4. 9 Potongan Kode Halaman Sampah	93
Gambar 4. 10 Tampilan Halaman Detail File dan Folder.....	94
Gambar 4. 11 Potongan Kode Halaman Detail File dan Folder.....	94
Gambar 4. 12 Potongan Kode Drive Response	95
Gambar 4. 13 Potongan Kode Drive Service	95
Gambar 4. 14 Tampilan Task Tracker Role Karyawan Lifemedia	96
Gambar 4. 15 Potongan Kode Task Tracker Role Karyawan Lifemedia	96
Gambar 4. 16 Tampilan Task Tracker Role Anggota Tim VAS.....	97
Gambar 4. 17 Potongan Kode Task Tracker Role Anggota Tim VAS.....	97
Gambar 4. 18 Tampilan History Task Role Anggota Tim VAS	98
Gambar 4. 19 Potongan Kode Task History Role Anggota Tim VAS	98
Gambar 4. 20 Task Track Response	99
Gambar 4. 21 Task Track Service	99

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Design UI.....	108
Lampiran 2 Coding.....	108
Lampiran 3 Daily Scrum Sprint 1.....	109
Lampiran 4 Daily Scrum Sprint 2.....	110
Lampiran 5 Daily Scrum Sprint 3.....	111
Lampiran 6 Daily Scrum Sprint 4.....	112
Lampiran 7 Daily Scrum Sprint 5.....	113
Lampiran 8 Daily Scrum Sprint 6.....	114
Lampiran 9 Daily Scrum Sprint 7.....	115
Lampiran 10 Daily Scrum Sprint 8.....	116
Lampiran 11 Pengujian Bersama Bapak Eka.....	117
Lampiran 12 Pengujian Bersama Anggota Tim VAS.....	117
Lampiran 13 Surat Izin Penelitian	118

INTISARI

PT Sarana Insan Muda Selaras (SIMS) Lifemedia Yogyakarta merupakan perusahaan yang bergerak di bidang teknologi informasi dan layanan multimedia. Pada divisi Value Added Service (VAS), penggunaan aplikasi VAS Mobile masih menghadapi kendala, yaitu belum tersedianya penyimpanan dokumen terpusat dan monitoring tugas secara real-time. Hal ini menyebabkan berkas proyek tersebar, sulit dicari, serta kurangnya transparansi dalam pemantauan pekerjaan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan fitur VAS Drive sebagai media penyimpanan dokumen terpusat dan Task Tracker sebagai sarana monitoring tugas secara real-time dalam aplikasi VAS Mobile.

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah Agile Scrum, yang terdiri dari beberapa tahapan utama. Tahapan tersebut diawali dengan identifikasi masalah dan solusi, dilanjutkan dengan analisis kebutuhan serta penentuan susunan tim. Selanjutnya dilakukan implementasi Scrum seperti penyusunan Product Backlog dan pelaksanaan Sprint. Tahapan Sprint mencakup Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review, dan Sprint Retrospective untuk memastikan setiap iterasi berjalan efektif. Setelah proses pengembangan selesai, pengujian sistem dilakukan menggunakan metode Black Box Testing dengan melakukan pengujian langsung terhadap fungsi-fungsi sistem yang telah dikembangkan untuk memastikan kesesuaian antara input dan output sesuai kebutuhan pengguna.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan aplikasi VAS Mobile menggunakan framework Flutter dapat membantu anggota divisi VAS dalam mengatasi permasalahan yang terjadi sebelumnya. Fitur VAS Drive mampu mempermudah pengelolaan serta pencarian dokumen proyek secara terpusat, sedangkan fitur Task Tracker meningkatkan transparansi dan mempermudah proses monitoring progres pekerjaan secara real-time. Berdasarkan hasil pengujian, seluruh fitur berfungsi sesuai dengan yang diharapkan tanpa ditemukan adanya kegagalan dalam proses pengujian.

Kata kunci: Penyimpanan Dokumen, Monitoring Tugas, Mobile, Flutter, Agile Scrum

ABSTRACT

PT Sarana Insan Muda Selaras (SIMS) Lifemedia Yogyakarta is a company engaged in the field of information technology and multimedia services. In the Value Added Service (VAS) division, the use of the VAS Mobile application still faces several issues, namely the absence of centralized document storage and real-time task monitoring. This results in project files being scattered, difficult to locate, and a lack of transparency in tracking work progress. Therefore, this study aims to develop the VAS Drive feature as a centralized document storage solution and the Task Tracker feature as a real-time task monitoring tool within the VAS Mobile application.

The system development method used in this study is Agile Scrum, which consists of several main stages. These stages begin with problem and solution identification, followed by requirements analysis and team structure determination. Furthermore, Scrum implementation activities were carried out, including Product Backlog preparation and Sprint execution. The Sprint stages include Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review, and Sprint Retrospective to ensure that each iteration runs effectively. After the development process was completed, system testing was conducted using the Black Box Testing method by directly testing the developed system functions to ensure the suitability between inputs and outputs according to user requirements.

The results of this study indicate that the development of the VAS Mobile application using the Flutter framework helps members of the VAS division overcome the previously encountered problems. The VAS Drive feature simplifies the management and retrieval of project documents in a centralized manner, while the Task Tracker feature enhances transparency and facilitates real-time monitoring of work progress. Based on the testing results, all features functioned as expected without any failures during the testing process.

Keyword: Document Storage, Task Monitoring, Mobile, Flutter, Agile Scrum